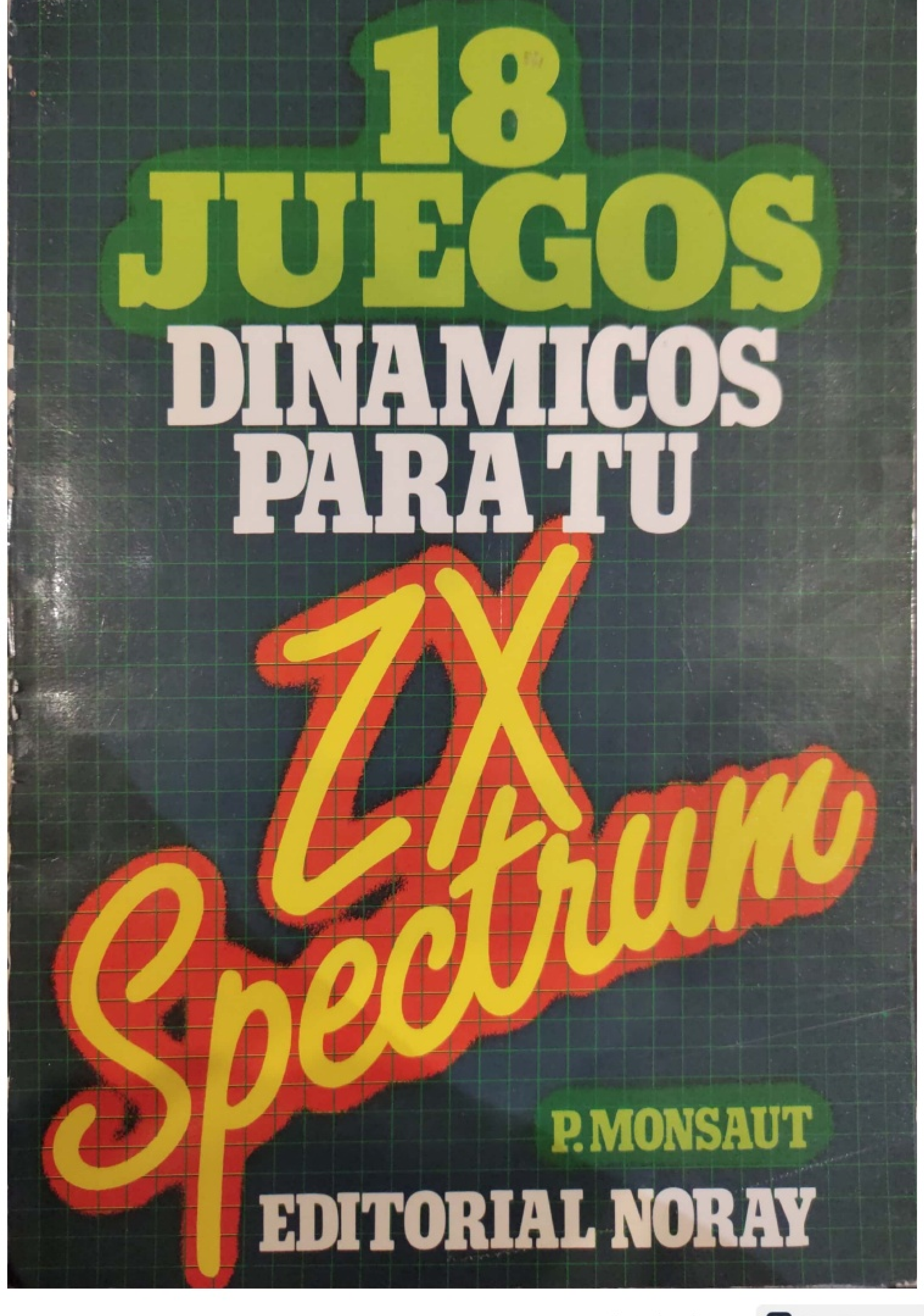

18 JUEGOS
DINAMICOS
PARA TU
ZX
Spectrum
P. MONSAUT
EDITORIAL NORAY

18 Juegos dinámicos para tu Spectrum

P. MONSAUT

EDITORIAL NORAY

San Gervasio de Cassolas, 79
Tel. 211 11 46 - 08022 Barcelona

Título original: SPECTRUM JEUX D'ACTION
Traducción de: Manuel Figueras

Primera edición, 1984
Depósito legal: B. 40.422 - 1984
ISBN: 84-7486-045-8
Número de edición de E.N., 70
Printed in Spain - Impreso en España
Gráficas Instar - Industria, s/n - Hospitalet del Llobregat (Barcelona)

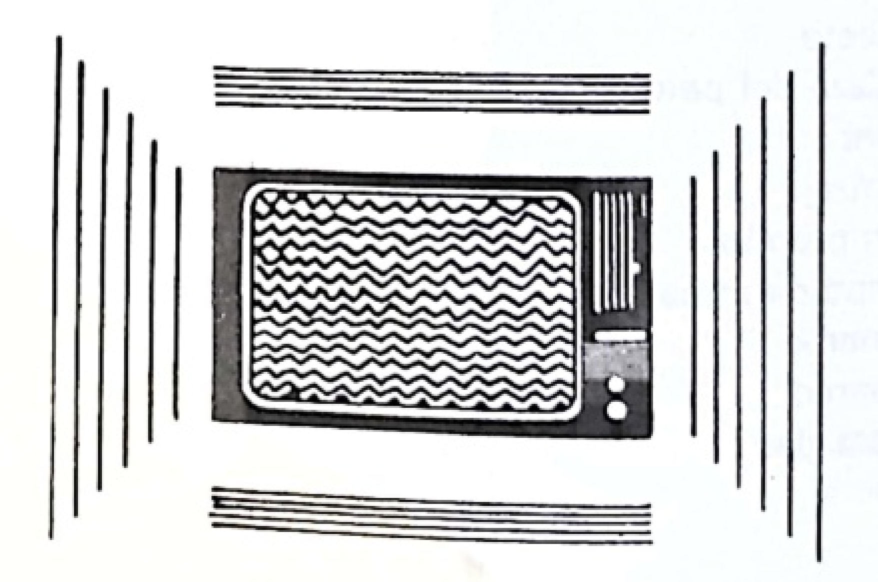
Indice

Exocet	7
Bombardeo aéreo	12
Cienpiés	15
Persecución	19
Slalom	25
Bajo el cocotero	29
Trazos	33
Tanque	37
Alfabeto	41
La Caza del pato	45
Sprint	51
Aterrizaje	55
Gran premio	59
Campo de minas	63
Numerix	67
La pared	71
Paracaídas	77
Robots	81

Prólogo

Los juegos presentados en este libro utilizan las funciones propias de su microordenador: sonido, color, gráficos de alta resolución, carácteres gráficos definidos por el usuario, etc. Por dicho motivo, estos programas sólo sirven para el Spectrum y difícilmente pueden adaptarse a otros productos.

Aparte del propio juego, el estudio de estos listados le enseñará numerosas técnicas de programación que le serán muy útiles para desarrollar sus propios programas.



NOTAS CONCERNIENTES A LOS PROGRAMAS

Los programas han de ser tecleados tal como se reproducen. Pueden grabarse en casette al objeto de evitar tener que volver a teclearlos cada vez que se utilizan. Para ello emplee la instrucción

SAVE "nombre"

sustituyendo nombre por el nombre del programa a grabar. *Ejemplo:* Para grabar el programa BOMBARDEO AEREO, pulsar

SAVE "BOMBARDEO AEREO"

y apretar la tecla ENTER una vez apretadas las teclas PLAY y RECORD del magnetófono. Para recargar un programa hay que rebobinar la casette hasta el inicio del programa (algunos magnétofonos disponen de un contador, el cual resulta muy útil, siempre y cuando haya tomado la precaución de anotar el número que figura en él antes de hacer la grabación) y pulsar LOAD "nombre". Por ejemplo, si quiere recargar el programa BOMBARDEO AEREO, hay que pulsar

LOAD "BOMBARDEO AEREO"

y apretar la tecla ENTER.

Al objeto de reducir los errores al máximo, los listados de los programas han sido reproducidos fotográficamente. Si sus programas no funcionan, hay que verificarlos atentamente, vigilando de modo especial los puntos siguientes:

— líneas omitidas
— números de líneas equivocados
— errores de pulsación (mucha atención para no confundir la letra O y el número Ø, o la letra I y el número 1).



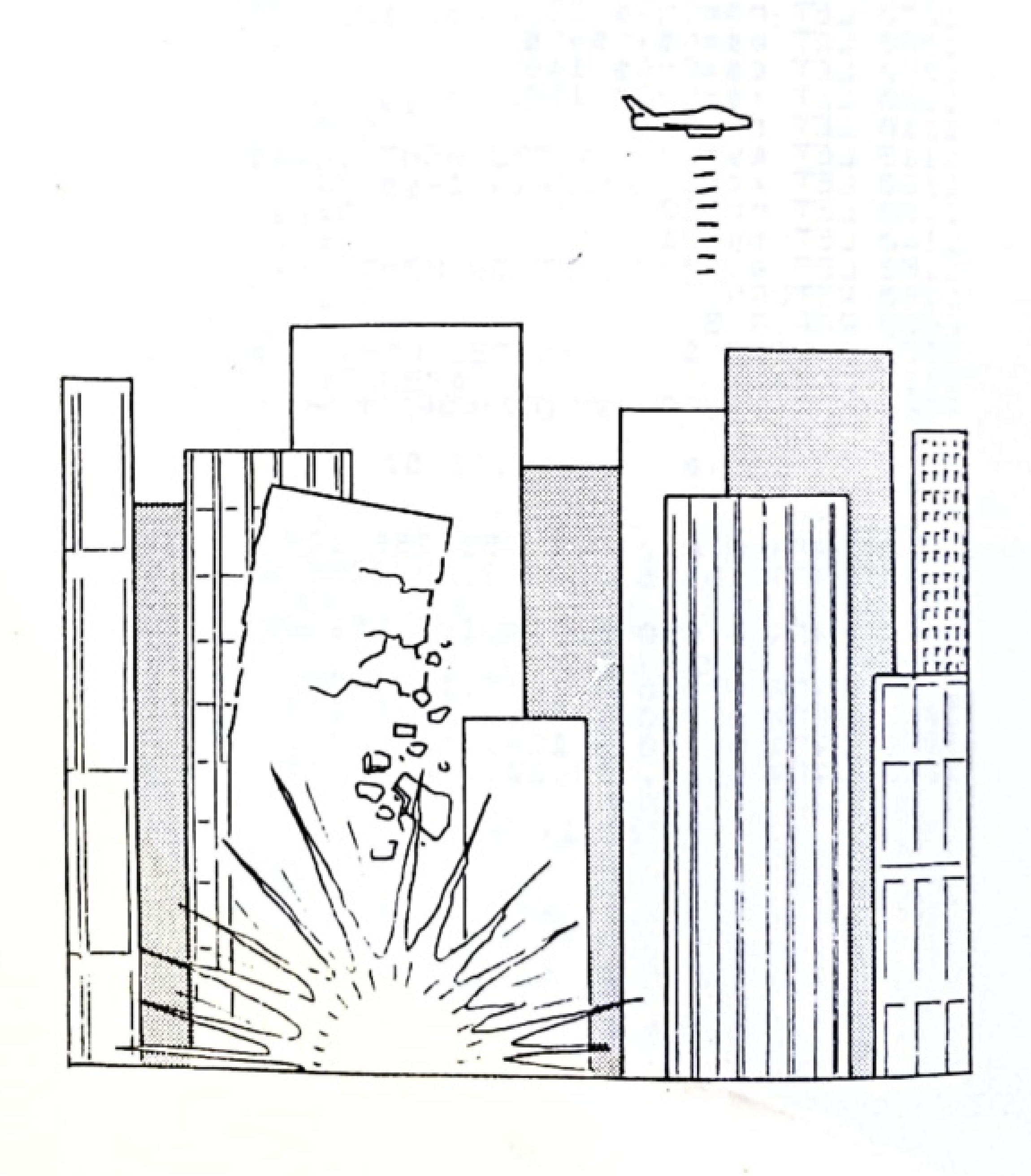


Un portaviones enemigo se ha aventurado por las aguas territoriales y no hace caso a los requerimientos. A los mandos de su Mirage 2000, debe destruirlo antes de que constituya una amenaza para su base. Para disparar pulse una tecla cualquiera.

```
  10 REM **********
  20 REM * Exocet *
  30 REM **********
  32 LET r=0
  35 GO SUB 2000
  40 GO SUB 1000
 100 INK 6
 102 PRINT AT ay,ax;a$;
 105 IF bx>27 THEN PRINT AT by,2
9;: LET bb=0: GO TO 120
 107 INK 0
 110 PRINT AT by,bx;b$;
 120 LET ax=ax-1
 130 IF ax<0 THEN PRINT AT ay,0;
a$;: LET ax=29
```

```
140 LET bb=bb+0.2
150 LET bx=INT bb
160 LET x$=INKEY$
170 IF x$<>"" AND ey=0 THEN LET
ex=ax: LET ey=ay+1: LET nx=nx-1
180 IF ey<>0 THEN GO TO 300
190 FOR i=1 TO 10
200 NEXT i
210 GO TO 100
300 LET ex=ex-1
305 LET ey=ey+1
307 PRINT AT ey-1,ex+1;n$;
310 IF ex<0 THEN LET ex=31
315 IF ey=22 THEN GO TO 400
320 IF SCREEN$ (ey,ex)<>n$ THEN
GO SUB 700
330 INK 2
350 PRINT AT ey,ex;e$;
360 GO TO 100
400 IF ex=31 THEN LET ex=0
405 PRINT AT ey-1,ex+1;n$;
410 LET ey=0
415 LET ex=0
420 IF nx=0 THEN GO TO 500
430 GO TO 100
500 CLS
505 IF s>r THEN LET r=s
510 LET x$=INKEY$
515 IF x$<>"" THEN GO TO 510
517 INK 0
520 PRINT AT 10,11;"Puntos : ";
s;
530 PRINT AT 13,6;"Puntuacion M
axima : ";r;
540 PRINT AT 16,11;"Otra ?";
550 LET x$=INKEY$
560 IF x$="" THEN GO TO 550
570 IF x$<>"n" THEN GO TO 40
580 PAPER 7
590 INK 0
600 BORDER 7
605 CLS
610 STOP
700 PRINT AT ey-1,ex+1;n$;
705 LET s=s+10
707 INK 2
710 PRINT AT ey,ex;f$;
720 FOR i=1 TO 30
725 LET x=INT (RND*4)
730 LET y=INT (RND*6)
740 PRINT AT ey-y,ex+x-1;f$;
750 NEXT i
```

```
 760 FOR i=1 TO 200
 770 NEXT i
 780 LET nx=nx+1
 785 CLS
 790 GO TO 100
1000 CLS
1010 LET b$=CHR$ 32+CHR$ 144+CHR
$ 145+CHR$ 146
1020 LET ax=29
1030 LET s=0
1040 LET bb=0
1050 LET bx=0
1060 LET a$=CHR$ 147+CHR$ 148+CH
R$ 32
1070 LET n$=CHR$ 32
1080 LET m$=n$+n$+n$
1090 LET e$=CHR$ 149
1100 LET f$=CHR$ 150
1110 LET ex=0
1115 LET ey=0
1120 LET xc=2
1130 LET nx=20
1140 LET by=21
1150 LET ay=8
1160 RETURN
2000 PAPER 5
2005 BORDER 1
2010 CLS
2020 FOR i=USR "a" TO USR "h"-1
2030 READ a
2040 POKE i,a
2050 NEXT i
2060 RETURN
3000 DATA 0,0,0,0,7,255,255,127
3010 DATA 16,16,56,252,255,255,2
55,255
3020 DATA 0,0,0,0,224,255,252,24
8
3030 DATA 0,0,0,0,0,63,127,255
3040 DATA 0,0,0,1,3,255,255,255
3050 DATA 0,0,0,0,125,255,125,0
3060 DATA 8,33,128,10,0,40,0,16
```



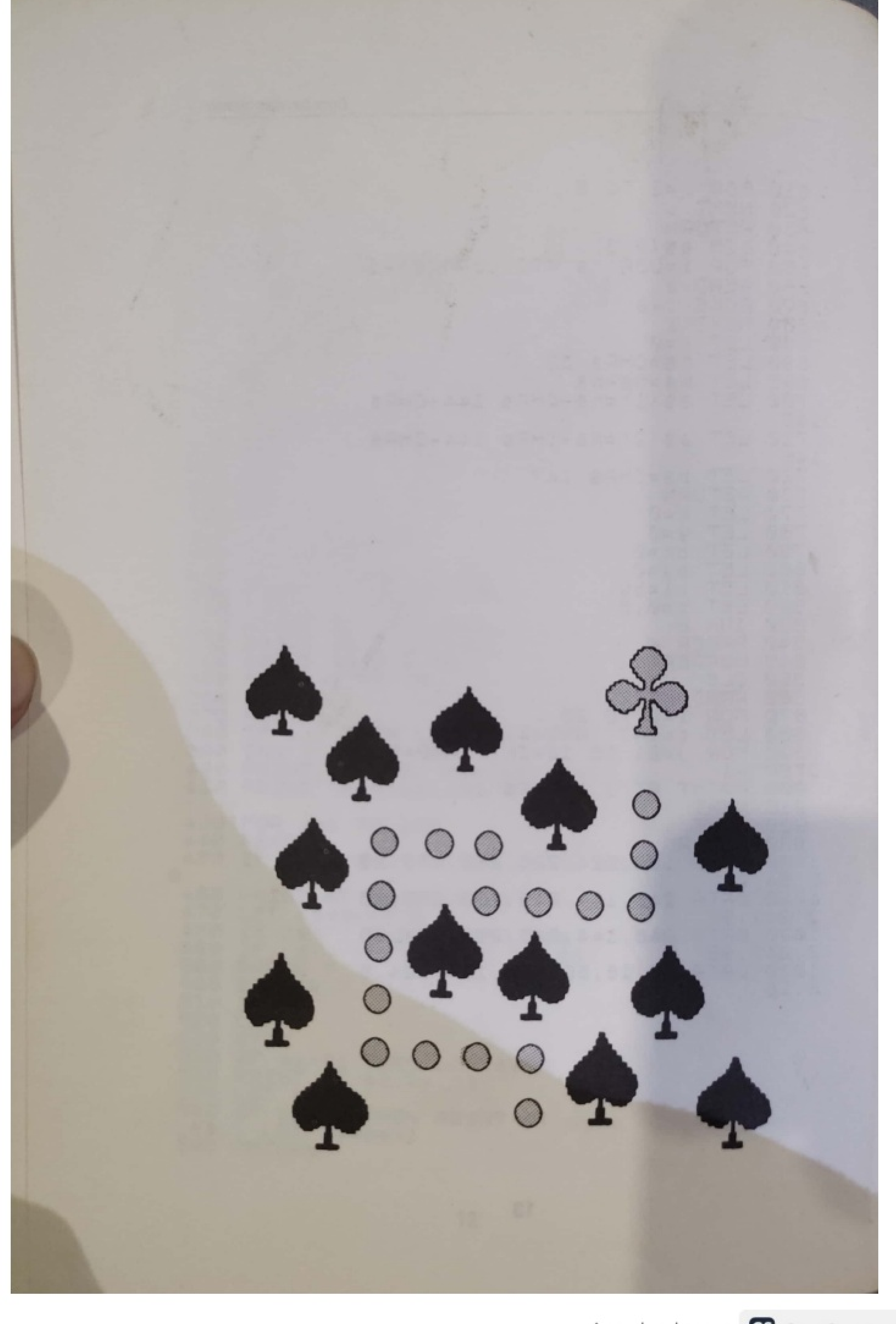


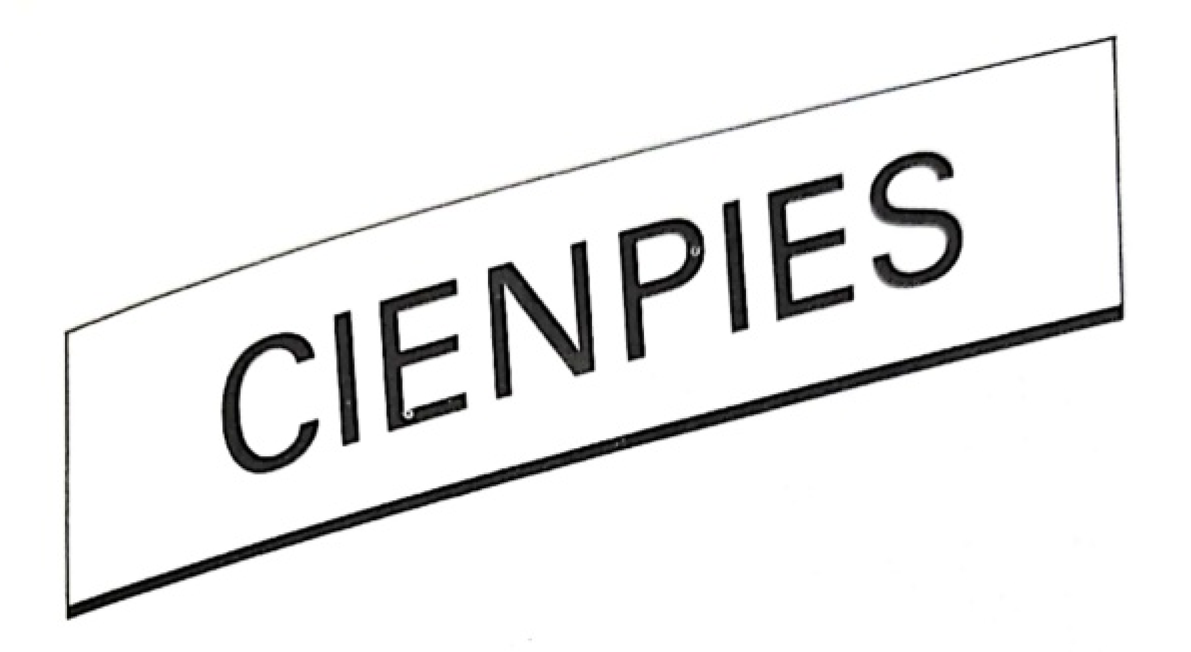
Su misión consiste en destruir la ciudad que está sobrevolando, con objeto de poder aterrizar. A cada pasada, su avión vuela más bajo. No puede lanzar una bomba (pulsando una tecla cualquiera) hasta que la bomba precedente haya alcanzado su objetivo o el suelo. Cuando el avión haya aterrizado (o se haya estrellado contra un edificio), queda registrada la puntuación, así como el récord del día. Si este juego le parece demasiado difícil, puede variar los límites de la ciudad (8 y 23, línea 870).

```
10 REM *******************
20 REM * bombardeo aereo *
30 REM *******************
40 GO SUB 640
50 LET s=0
60 GO SUB 770
70 FOR y=0 TO 20
80 FOR x=0 TO 31
90 LET z=-z
```

```
 100 LET w=z+1.5
 110 INK 4
 130 PRINT AT y,x;a$(w);
 140 INK 2
 150 IF x>28 THEN GO TO 170
 160 IF SCREEN$ (y,x+3)<>n$ THEN
 GO TO 270
 170 IF INKEY$<>"" AND by=0 AND
x<>31 THEN LET bx=x+1: LET by=y+
1
 180 IF by<>0 THEN GO SUB 550: G
O TO 200
 190 GO SUB 610
 200 BEEP 0.01,1
 210 NEXT x
 220 NEXT y
 230 FOR i=1 TO 500
 240 NEXT i
 250 LET s=s+32*y+x
 260 GO TO 60
 270 LET s=s+32*y+x
 280 PRINT AT b1,bx;n$;
 300 FOR i=y TO 20
 310 PRINT AT i,x+1;m$;
 330 PRINT AT i+1,x+1;
 340 PRINT a$(2,2 TO );
 350 FOR j=1 TO 10
 360 NEXT j
 370 NEXT i
 380 IF s>r THEN LET r=s
 390 INK 7
 400 PRINT AT 0,3;"Puntos :";s
 410 PRINT "Puntuacion Maxima :"
;r;
 430 FOR i=1 TO 100
 440 NEXT i
 450 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 45
0
 460 PRINT AT 13,5;"Otra ?";
 470 LET r$=INKEY$
 480 IF r$="" THEN GO TO 470
 490 IF r$<>"n" THEN GO TO 50
 500 PAPER 7
 505 BORDER 7
 510 INK 0
 520 CLS
 530 STOP
 550 IF by>21 THEN LET by=0
 560 PRINT AT b1,bx;n$;
 570 LET b1=by
 580 IF by<>0 THEN PRINT AT by,b
x;b$;: LET by=by+1
 590 RETURN
```

```
 610 FOR i=1 TO 5
 620 NEXT i
 630 RETURN
 640 DIM a$(2,3)
 650 FOR i=USR "a" TO USR "e"-1
 660 READ a
 670 POKE i,a
 680 NEXT i
 685 LET r=0
 690 LET n$=CHR$ 32
 695 LET m$=n$+n$
 700 LET a$(1)=n$+CHR$ 144+CHR$
145
 710 LET a$(2)=n$+CHR$ 144+CHR$
146
 720 LET b$=CHR$ 147
 730 RETURN
 770 LET x=0
 780 LET y=0
 790 LET bx=0
 800 LET by=0
 810 LET b1=by
 820 LET z=0.5
 830 INK 6
 840 PAPER 0
 845 BORDER 1
 850 CLS
 860 RANDOMIZE
 870 FOR i=8 TO 23
 880 LET c=INT (RND*4)+139
 890 FOR j=21 TO 12+INT (RND*5)
STEP -1
 900 PRINT AT j,i;CHR$ c;
 910 NEXT j
 920 NEXT i
 930 RETURN
1000 DATA 193,224,225,255,255,25
5,64,0
1010 DATA 248,144,249,253,255,25
3,241,96
1020 DATA 248,144,248,252,254,25
2,240,96
1030 DATA 40,16,56,124,124,124,5
6,16
```





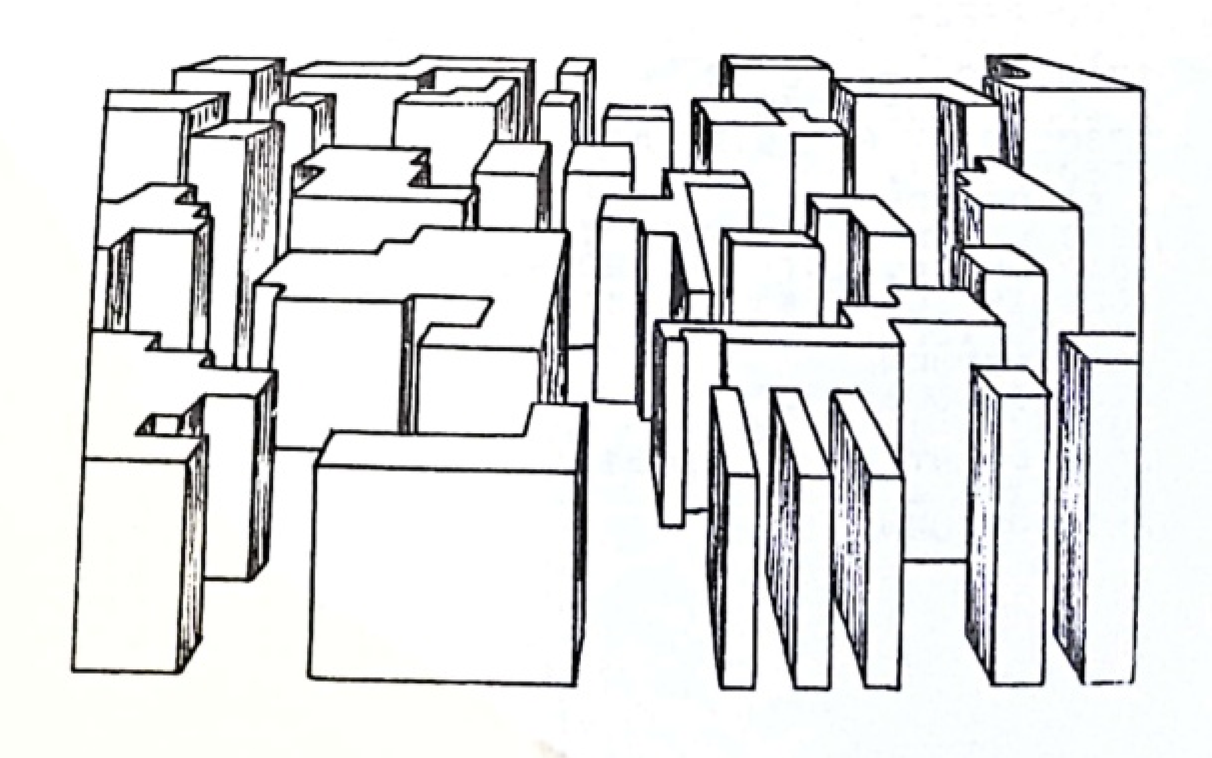
Procure dirigir su cienpiés robot el tiempo más largo posible. El ha de alimentarse con las flores azules (las flores rojas están envenenadas) sin salirse nunca del cuadro o recortar su propio cuerpo. La dificultad reside en que su longitud aumenta una unidad en cada comida, lo cual hace que los desplazamientos cada vez resulten más complicados. Emplee las teclas <Q>, <I>, <P> y <Z>.

Q – ARRIBA
I – IZQUIERDA
P – DERECHA
Z – ABAJO

```
  10 REM ************
  20 REM * Cienpies *
  30 REM ************
  50 GO SUB 1000
 100 LET x$=INKEY$
 110 LET dx=(x$="p")-(x$="i")
 115 LET dy=(x$="z")-(x$="q")
 120 IF dx<>0 THEN LET x1=dx: LE
T y1=0
 125 IF dy<>0 THEN LET y1=dy: LE
T x1=0
```

```
 130 IF fl=1 THEN LET fl=0: GO T
O 170
 135 PRINT AT a(1,y),a(1,x);n$;
 140 FOR i=1 TO l
 150 LET a(i,y)=a(i+1,y)
 155 LET a(i,x)=a(i+1,x)
 160 NEXT i
 170 LET a(l,y)=a(l-1,y)+y1
 175 LET a(l,x)=a(l-1,x)+x1
 180 LET g$=SCREEN$ (a(l,y),a(l,
x))
 190 IF g$=b$ THEN GO TO 300
 200 IF g$<>n$ THEN GO TO 500
 210 PRINT AT a(l,y),a(l,x);m$;
 230 GO TO 100
 300 GO SUB 2000
 310 PRINT AT a(l,y),a(l,x);m$;
 340 LET l=l+1
 350 LET fl=1
 360 GO TO 100
 500 GO SUB 700
 505 PRINT AT 10,11;"Puntos : ";
l*10-70
 530 PRINT AT 15,11;"Otra ?";
 540 LET x$=INKEY$
 550 IF x$<>"" THEN GO TO 540
 560 LET x$=INKEY$
 570 IF x$="" THEN GO TO 560
 580 IF x$<>"n" THEN RUN
 590 PAPER 7
 600 INK 0
 610 BORDER 7
 620 CLS
 630 STOP
 700 INK 3
 710 FOR i=1 TO 6
 720 PRINT AT a(l,y),a(l,x);n$;
 730 BEEP 0.1,10
 740 PRINT AT a(l,y),a(l,x);CHR$
143;
 750 BEEP 0.1,10
 760 NEXT i
 770 INK 0
 780 RETURN
1000 PAPER 7
1005 BORDER 6
1010 CLS
1015 GO SUB 1200
1020 GO SUB 1400
1030 GO SUB 1600
1040 GO SUB 1800
1050 GO SUB 2000
```

```
1060 RETURN
1200 LET n$=CHR$ 32
1210 LET h$="#"
1220 LET b$="©"
1240 DIM a(70,2)
1260 LET m$="@"
1280 LET l=8
1290 LET d0=1
1300 LET y=1
1310 LET x=2
1320 LET fl=0
1330 LET x1=1
1340 LET y1=0
1350 RETURN
1400 INK 4
1405 FOR i=1 TO l
1410 LET a(i,y)=11
1415 LET a(i,x)=3+i
1430 PRINT AT a(i,y),a(i,x);m$;
1440 NEXT i
1450 RETURN
1600 PAPER 0
1602 INK 0
1605 FOR i=0 TO 31
1610 PRINT AT 0,i;"#";
1620 PRINT AT 21,i;"#";
1630 NEXT i
1660 FOR i=1 TO 20
1670 PRINT AT i,0;"#";
1680 PRINT AT i,31;"#";
1690 NEXT i
1700 PAPER 7
1705 INK 2
1710 FOR i=1 TO 60
1720 GO SUB 1800
1730 PRINT AT py,px;h$;
1750 NEXT i
1760 RETURN
1800 LET px=INT (RND*30)+1
1810 LET py=INT (RND*20)+1
1820 IF SCREEN$ (py,px)<>n$ THEN
 GO TO 1800
1830 RETURN
2000 GO SUB 1800
2005 INK 1
2010 PRINT AT py,px;b$;
2020 INK 4
2030 RETURN
```





El ladrón se ha escapado, llevándose el botín. (Está representado por un as de pique). Se esconde en la ciudad, y usted tiene treinta minutos para encontrarlo y detenerlo. Atención, ¡no se precipite! Efectivamente, si se echa sobre él sin pensar, tiene todas las posibilidades de que se le escape de entre los dedos. La mejor manera de cogerlo es alcanzarlo de lado. (Es eficaz si actúa de repente, a condición de que no falle). Si no se siente demasiado seguro de sí mismo, atáquele de cara, lo cual es más fácil pero mucho menos eficaz, ya que no resulta tan discreto. *Otro consejo:* no intente perseguirlo; no le daría ningún resultado, pues es más rápido que usted. Observe sus movimientos, como si fuese un detective. Cuando vea que da vuelta, acérquese sin hacer ruido y sorpréndalo en el momento preciso. Pero, recuerde, ¡el tiempo va pasando!

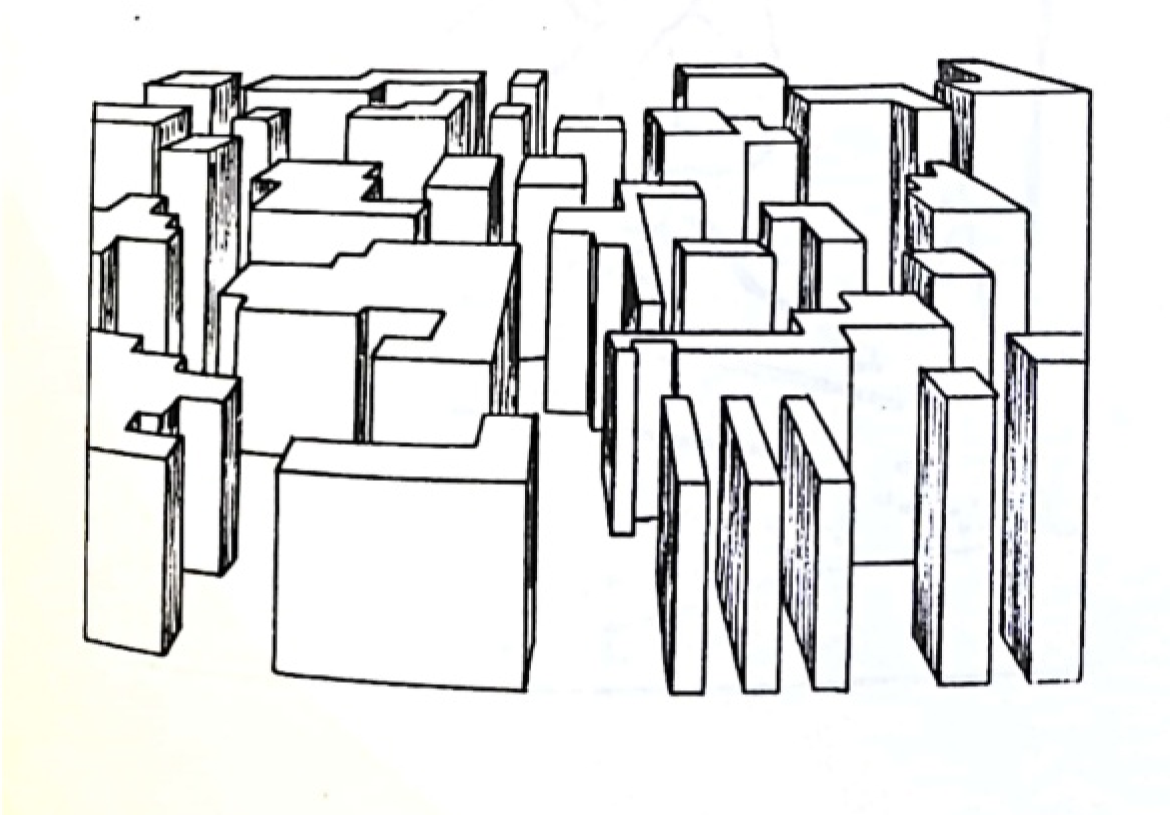
Desplazamiento:

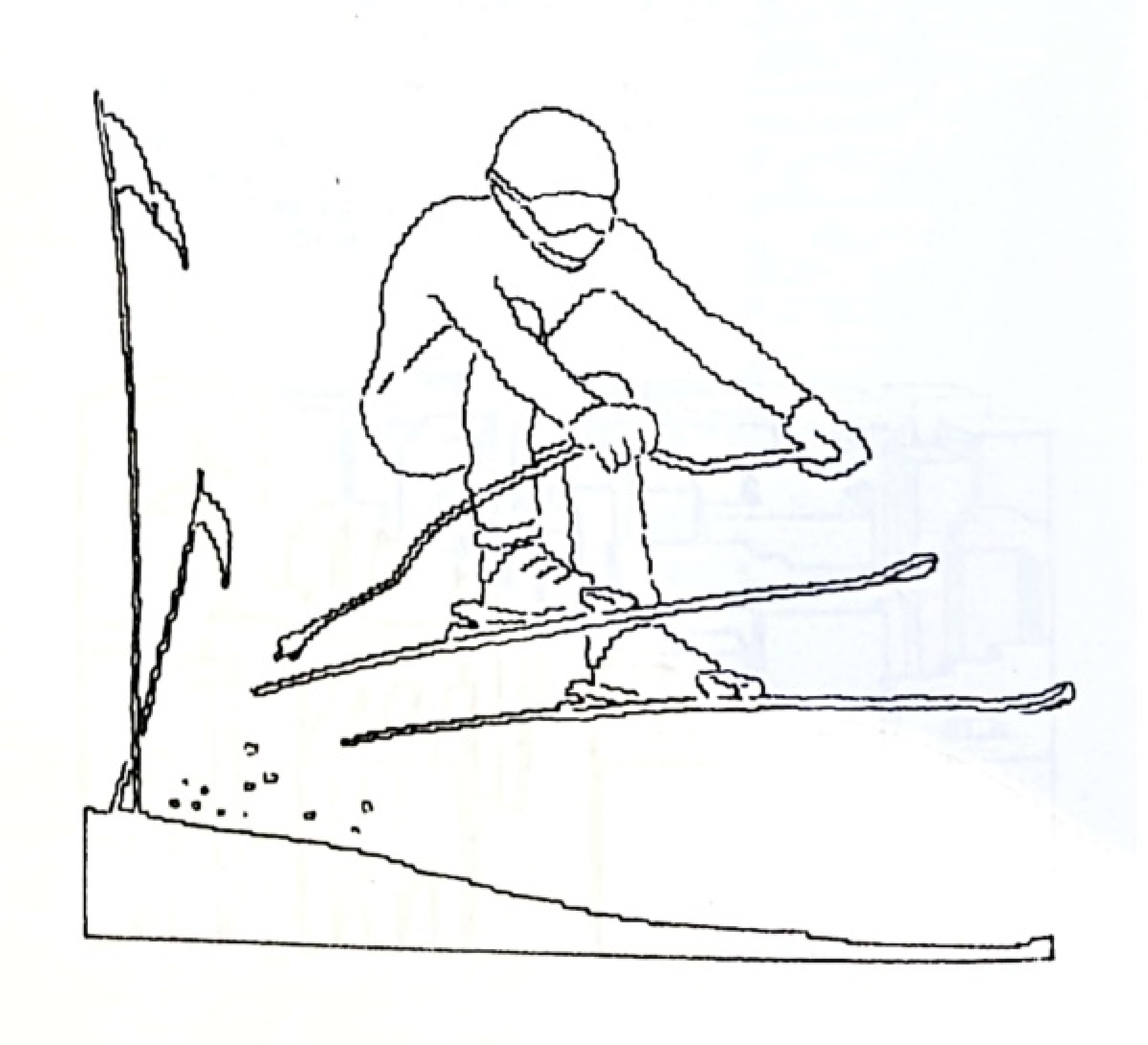
<W>: arriba
<A>: izquierda
<P>: derecha
<Z>: abajo

```
   10 REM ***************
   20 REM * PERSECUCION *
   30 REM ***************
   40 LET r=0
   45 INK 2
   50 PAPER 3
   55 BORDER 6
   60 CLS
   65 LET s=0
   70 LET n$=CHR$ 32
   80 LET v$="V"
   90 LET p$="I"
  100 GO SUB 820
  110 LET d$=INKEY$
  130 LET dh=(d$="p")-(d$="i")
  140 LET dv=(d$="Z")-(d$="q")
  150 IF dh<>0 THEN LET dx=dh: LE
T dy=0
  160 IF dv<>0 THEN LET dy=dv: LE
T dx=0
  200 LET z=z-0.2
  220 INK 0
  230 PRINT AT 21,0;"Tiempo : ";I
NT (z+1);n$;
  250 IF z<0 THEN GO TO 500
  260 LET px=px+dx
  270 LET py=py+dy
  290 IF SCREEN$ (py,px)=v$ THEN
GO TO 1270
  300 IF SCREEN$ (py,px)<>n$ THEN
 LET px=xp: LET py=yp
  310 PRINT AT yp,xp;n$;
  330 INK 2
  340 PRINT AT py,px;p$
  360 LET yp=py
  370 LET xp=px
  380 LET vx=vx+cx
  390 LET vy=vy+cy
  400 IF SCREEN$ (vy,vx)<>n$ THEN
 GO SUB 660
  410 IF SCREEN$ (vy,vx)<>n$ THEN
 GO TO 380
  420 INK 0
  430 PRINT AT yv,xv;n$;
  440 PRINT AT vy,vx;v$;
  470 LET xv=vx
  480 LET yv=vy
  490 GO TO 110
  500 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 50
0
  510 IF r<s THEN LET r=s
  520 INK 0
```

```
 530 PRINT AT 6,10;"Muy tarde !!
!";
 540 PRINT AT 10,10;"Puntos :";s
;
 550 PRINT AT 14,6;"Puntuacion M
axima :";r;
 560 PRINT AT 18,10;"Otra ?";
 570 LET d$=INKEY$
 580 IF d$="" THEN GO TO 570
 590 IF d$<>"n" THEN GO TO 50
 600 PAPER 7
 610 INK 0
 620 BORDER 7
 630 CLS
 640 STOP
 660 LET dt=dt+1
 670 GO SUB 770
 680 IF SCREEN$ (yv+cy,xv+cx)=n$
 THEN LET vx=xv+cx: LET vy=yv+cy
: RETURN
 690 LET dt=dt-2
 700 GO SUB 770
 710 IF SCREEN$ (yv+cy,xv+cx)=n$
 THEN LET vx=xv+cx: LET vy=vy+cy
: RETURN
 720 LET dt=dt-1
 730 GO SUB 770
 740 LET vx=xv+cx
 750 LET vy=yv+cy
 760 RETURN
 770 IF dt>4 THEN LET dt=dt-4
 780 IF dt<1 THEN LET dt=dt+4
 790 LET cx=(dt=3)-(dt=1)
 800 LET cy=(dt=4)-(dt=2)
 810 RETURN
 820 CLS
 830 INK 0
 835 PAPER 4
 840 FOR i=0 TO 31
 850 PRINT AT 0,i;CHR$ 88;
 870 PRINT AT 20,i;CHR$ 88;
 880 NEXT i
 900 FOR i=1 TO 19
 910 PRINT AT i,0;CHR$ 88;
 930 PRINT AT i,31;CHR$ 88;
 950 NEXT i
 960 PAPER 6
 970 FOR i=1 TO 70
 980 GO SUB 1230
 990 PRINT AT py,px;CHR$ 88;
1000 NEXT i
1010 PAPER 3
```

```
1020 GO SUB 1230
1030 LET vx=px
1040 LET vy=py
1060 PRINT AT vy,vx;v$;
1080 LET xv=vx
1090 LET yv=vy
1100 GO SUB 1230
1110 INK 2
1120 PRINT AT py,px;p$;
1140 LET xp=px
1150 LET yp=py
1160 LET z=30
1170 LET cx=0
1180 LET cy=0
1190 LET dx=0
1200 LET dy=0
1210 LET dt=0
1220 RETURN
1230 LET px=INT (RND*30)+1
1240 LET py=INT (RND*20)+1
1250 IF SCREEN$ (py,px)<>n$ THEN
 GO TO 1230
1260 RETURN
1270 FOR i=1 TO 5
1280 BEEP 0,5,2
1285 BEEP 0,5,0
1290 NEXT i
1300 LET s=s+1
1310 GO TO 100
```





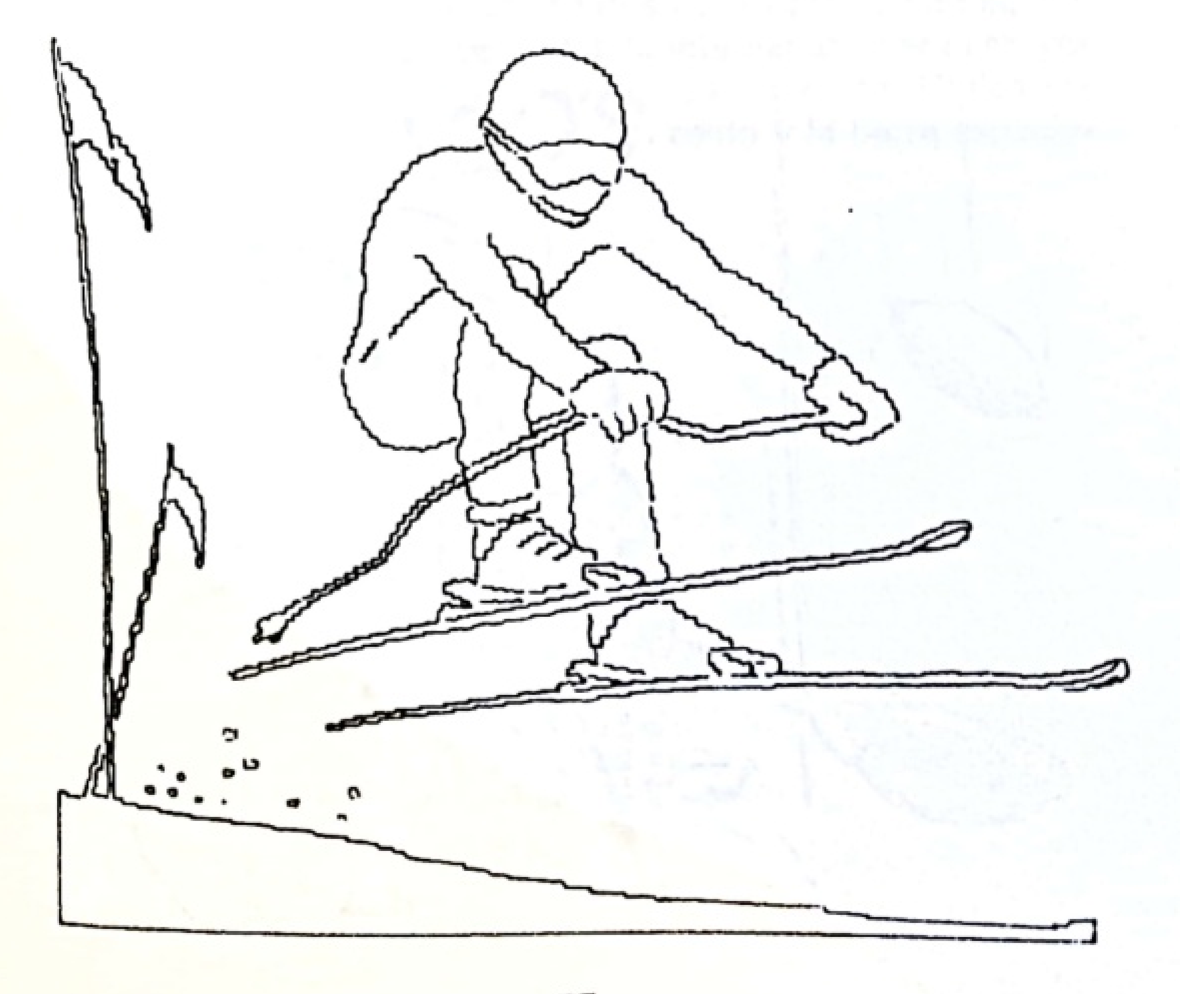


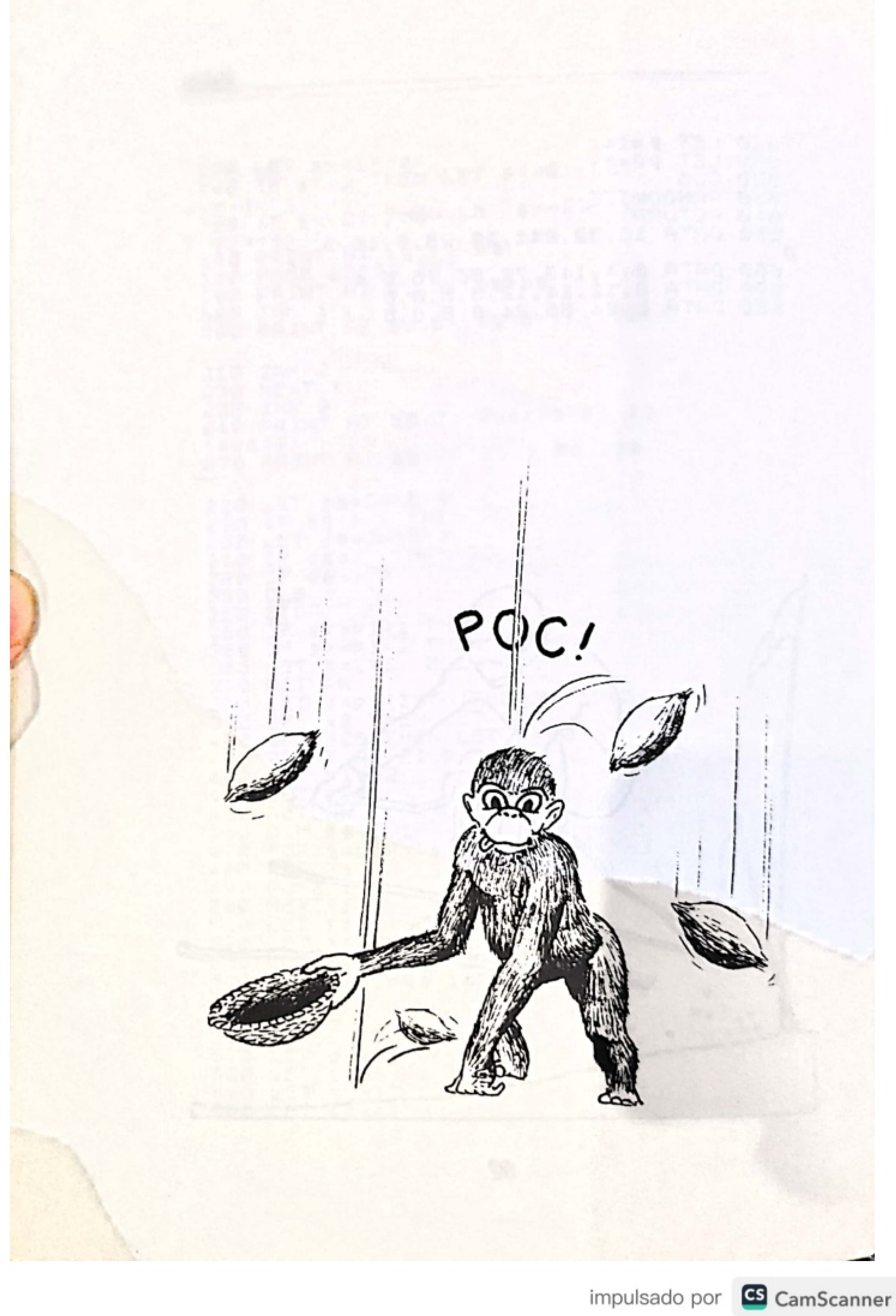
¡Vaya a practicar deportes invernales sin riesgo de romperse una pierna! Láncese desde lo alto de la pista e intente pasar por el mayor número posible de puertas sin chocar con los palos. Utilice las teclas <5> y <8> para cambiar de dirección.

```
  10 REM **********
  20 REM * slalom *
  30 REM **********
  40 LET t=0
  50 GO SUB 460
  60 FOR k=1 TO 300
  90 IF k>=16 AND (k-5)/10=INT (
(k-5)/10) THEN GO SUB 360
 100 IF k<284 AND k/10=INT (k/10
) THEN GO SUB 380
 110 IF INKEY$="5" THEN LET dx=-
1
 115 IF INKEY$="8" THEN LET dx=1
 120 LET s1=sx
```

```
 130 LET sx=sx+dx
 140 IF sx<2 THEN LET sx=2: LET
dx=-dx
 150 IF sx>29 THEN LET sx=29: LE
T dx=-dx
 160 PRINT AT sy,s1;b$;
 180 POKE 23692,255
 190 PRINT AT 21,31;b$+b$
 195 INK 1
 200 PRINT AT sy,sx;s$(dx/2+1.5)
;
 210 INK 2
 230 NEXT k
 235 INK 0
 240 PRINT AT 15,7;"Puerta(s) sa
ltada(s) :";t
 270 PRINT AT 18,7;"Otra Bajada
?"
 280 LET d$=INKEY$
 290 IF d$<>"" THEN GO TO 280
 300 LET d$=INKEY$
 310 IF d$="" THEN GO TO 300
 320 IF d$<>"n" THEN RUN
 330 CLS
 350 STOP
 360 IF sx=p1+1 THEN RETURN
 365 IF sx=p1+2 THEN RETURN
 368 LET t=t+1: BEEP 0.1,12
 370 RETURN
 380 LET p=p+(INT (RND*3)-1)*5
 390 IF p<2 THEN LET p=8
 400 IF p>26 THEN LET p=20
 420 PRINT AT 21,p;p$
 422 LET p1=p2
 424 LET p2=p
 430 RETURN
 460 DIM s$(2,1)
 470 FOR i=USR "a" TO USR "e"-1
 480 READ a
 490 POKE i,a
 500 NEXT i
 510 LET s$(1)=CHR$ 144
 520 LET s$(2)=CHR$ 145
 530 LET b$=CHR$ 32
 540 LET p$=CHR$ 147+b$+b$+CHR$
146
 550 PAPER 7
 560 BORDER 7
 570 LET dx=-1
 580 LET sy=6
 590 LET sx=15
 600 LET s1=sx
```

```
610 LET p=14
615 LET p2=p
620 CLS
630 RANDOMIZE
640 RETURN
650 DATA 16,32,241,18,28,8,16,3
2
660 DATA 8,4,143,72,56,16,8,4
670 DATA 8,12,14,12,8,8,8,8
680 DATA 8,24,56,24,8,8,8,8
```




POC!



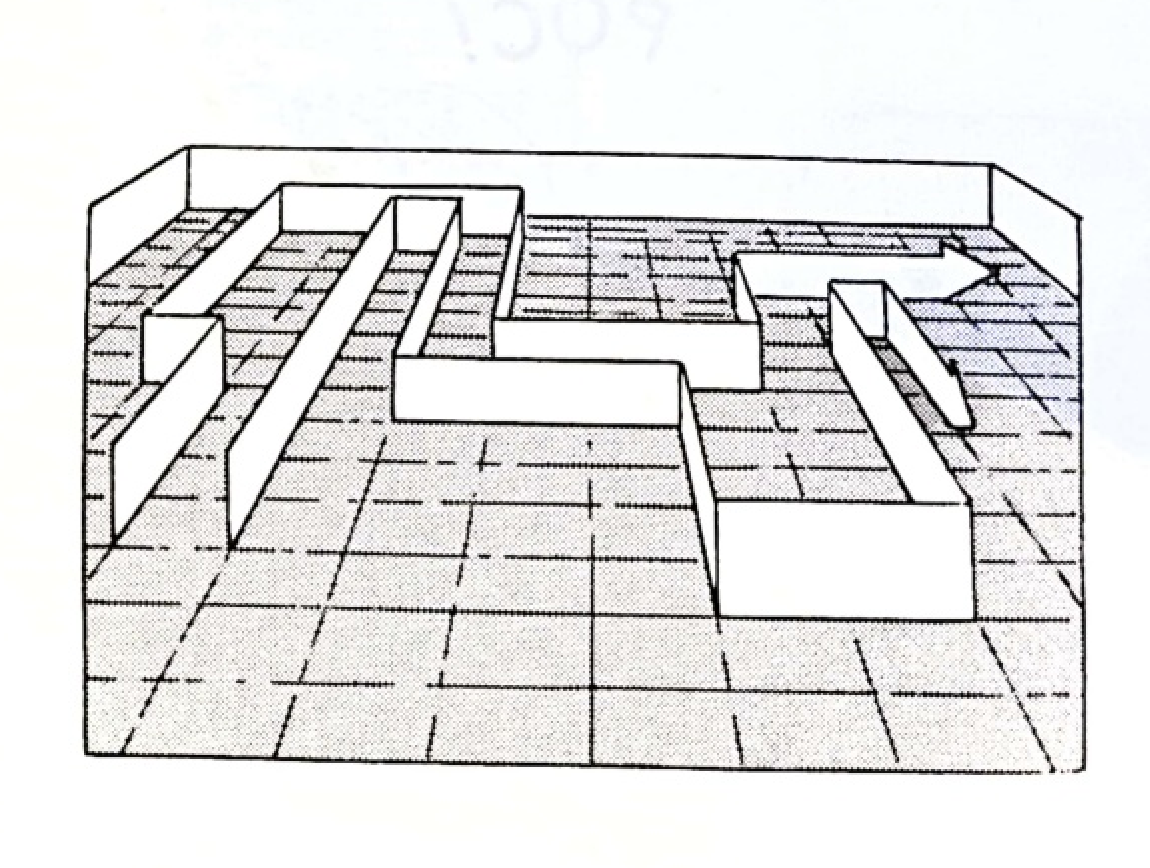
Hay veintiséis cocos suspendidos de un árbol. Van cayendo de manera aleatoria y usted ha de intentar atrapar el mayor número posible de ellos con ayuda de un cesto. Utilice las teclas <A> y <S> para desplazar el cesto y la barra espaciadora para parar.

```
  10 REM ********************
  20 REM * Bajo el Cocotero *
  30 REM ********************
  35 LET s=0
  40 LET nn=0
  50 GO SUB 1000
 100 LET x$=INKEY$
 110 LET d0=(x$=d$)-(x$=g$)
 115 IF d0<>0 THEN LET d1=d0*2
 120 IF x$=n$ THEN LET d1=0
 125 LET pg=pg+d1
 135 IF pg<0 THEN LET pg=0
 140 IF pg>26 THEN LET pg=26
 142 INK 3
```

```
 145 PRINT AT 21,pg;h$;
 150 PRINT AT by,bx;n$;
 190 LET by=by+1
 200 IF by=21 THEN GO TO 500
 210 INK 6
 230 PRINT AT by,bx;b$;
 250 GO TO 100
 500 IF pg+2=bx OR pg+3=bx THEN
LET s=s+10
 520 LET nn=nn+1
 530 IF nn=26 THEN GO TO 700
 540 GO SUB 2000
 550 GO TO 100
 700 INK 0
 705 PRINT AT 10,11;"Puntos : ";
s;
 710 PRINT AT 15,11;"Otra ?";
 720 LET x$=INKEY$
 730 IF x$<>"" THEN GO TO 720
 740 LET x$=INKEY$
 750 IF x$="" THEN GO TO 740
 760 IF x$<>"n" THEN RUN
 770 PAPER 7
 780 BORDER 7
 790 INK 0
 800 CLS
 810 STOP
1000 PAPER 4
1005 BORDER 5
1010 CLS
1015 LET n$=CHR$ 32
1020 GO SUB 3000
1025 LET h$=n$+n$+CHR$ 144+CHR$
145+n$+n$
1030 LET b$=CHR$ 146
1050 LET pg=13
1070 LET l$=n$+n$+n$
1080 FOR i=1 TO 26
1085 LET l$=l$+b$
1090 NEXT i
1092 INK 6
1095 PRINT AT 0,0;l$;
1100 GO SUB 2000
1110 LET g$="l"
1120 LET d$="A"
1130 LET d1=0
1140 RETURN
2000 LET bx=INT (RND*28)+3
2010 IF SCREEN$ (0,bx)=n$ THEN G
O TO 2000
2020 LET by=0
2030 RETURN
```

```
3000 FOR i=USR "a" TO USR "d"-1
3010 READ a
3020 POKE i,a
3030 NEXT i
3040 RETURN
4000 DATA 255,255,127,127,63,63,
31,3
4010 DATA 255,255,254,254,252,25
2,248,192
4020 DATA 24,60,126,126,126,126,
60,24
```







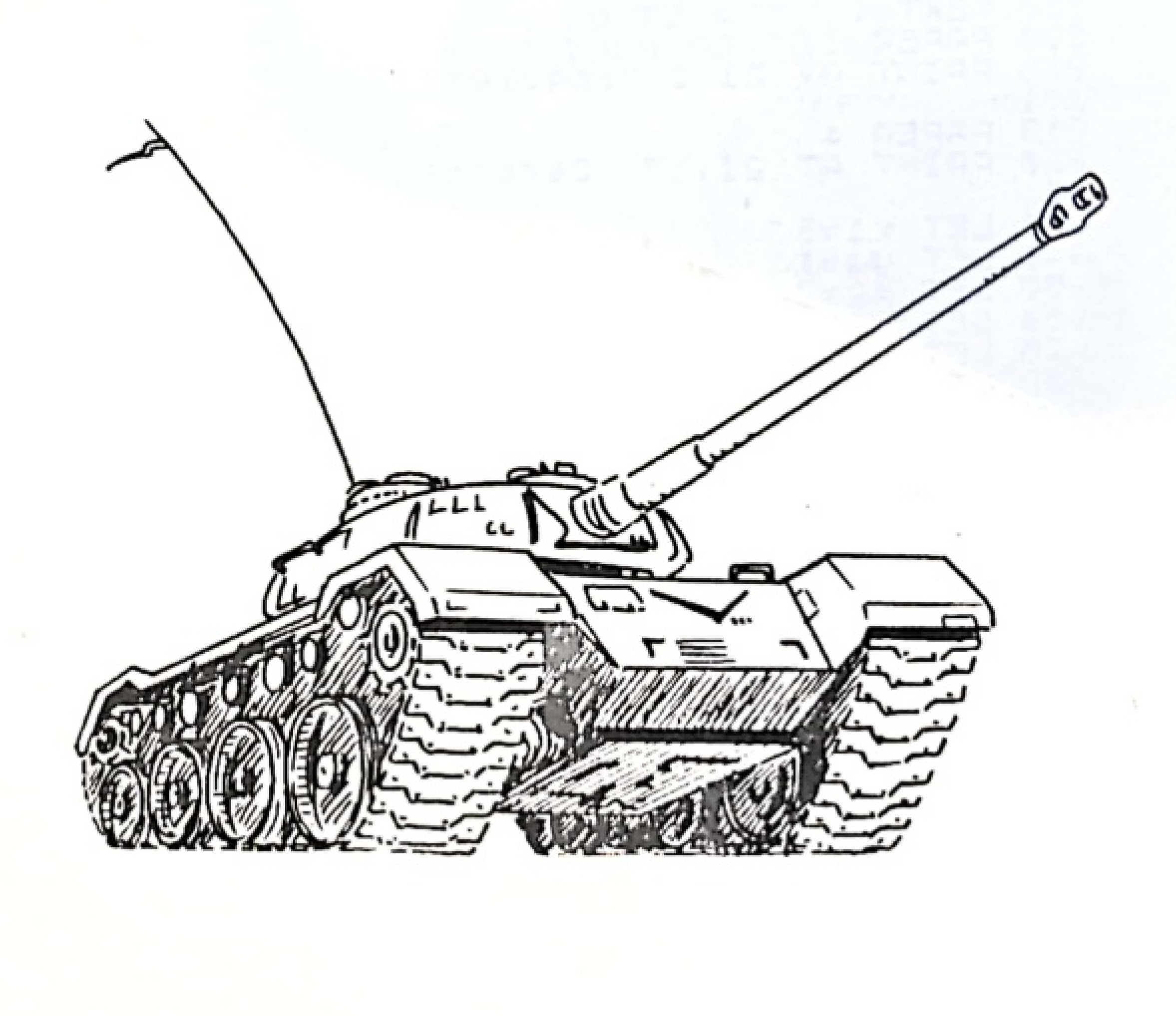
Dos jugadores se enfrentan para dividirse el espacio vital. Cada uno de ellos debe esforzarse, mientras va desplazándose, de no cortar jamás su trazado o el de su adversario, sin salirse del rectángulo de la pantalla. Utilice las siguientes teclas:

Jugador de la derecha: <I>, <J>, <K> y <M>
Jugador de la izquierda: <W>, <A>,<S> y <Z>

```
 10 REM **********
 20 REM * TRAZOS *
 30 REM **********
 32 LET f1=0
 36 LET f2=0
 40 GO SUB 750
 50 GO SUB 800
 60 LET d$=CHR$ PEEK 23560
 80 LET hb=(d$="k")-(d$="j")
 90 LET vb=(d$="m")-(d$="i")
100 LET ha=(d$="s")-(d$="a")
```

```
 110 LET va=(d$="z")-(d$="w")
 170 IF ha<>0 THEN LET h1=ha: LE
T v1=0
 180 IF va<>0 THEN LET v1=va: LE
T h1=0
 190 IF hb<>0 THEN LET h2=hb: LE
T v2=0
 200 IF vb<>0 THEN LET v2=vb: LE
T h2=0
 210 LET x1=x1+h1
 220 LET y1=y1+v1
 230 IF SCREEN$ (y1,x1)=n$ THEN
GO TO 350
 240 PAPER 3
 250 PRINT AT y1,x1;n$;
 260 LET x2=x2+h2
 280 LET y2=y2+v2
 290 IF SCREEN$ (y2,x2)=n$ THEN
GO TO 410
 300 PAPER 4
 310 PRINT AT y2,x2;n$;
 330 BEEP 0.1,1
 340 GO TO 60
 350 LET f2=f2+1
 360 GO SUB 690
 370 IF f2=10 THEN GO TO 470
 380 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 38
0
 390 GO SUB 750
 400 GO TO 60
 410 LET f1=f1+1
 420 GO SUB 690
 430 IF f1=10 THEN GO TO 540
 440 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 44
0
 450 GO SUB 750
 460 GO TO 60
 470 CLS
 480 PAPER 7
 490 INK 1
 500 PRINT AT 5,0;"Ha ganado el
jugador de la        derecha";
 520 PRINT AT 10,11;f2;" a ";f1;
 530 GO TO 600
 540 CLS
 550 PAPER 7
 560 INK 1
 570 PRINT AT 5,0;"Ha ganado el
jugador de la        izquierda";
 580 PRINT AT 10,11;f1;" a ";f2;
 600 PRINT AT 15,9;"Otra ?";
 620 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 62
0
```

```
 630 LET d$=INKEY$
 640 IF d$="" THEN GO TO 630
 650 IF d$<>"n" THEN RUN
 660 CLS
 665 BORDER 7
 670 PAPER 7
 675 INK 0
 680 STOP
 690 FOR i=1 TO 20
 700 BEEP 0,1,20
 730 NEXT i
 740 RETURN
 750 BORDER 1
 760 PAPER 1
 770 INK 0
 780 CLS
 785 LET n$="*"
 800 PAPER 6
 810 FOR i=0 TO 31
 820 PRINT AT 0,i;n$;
 830 PRINT AT 20,i;n$;
 840 NEXT i
 850 FOR i=1 TO 19
 860 PRINT AT i,0;n$;
 870 PRINT AT i,31;n$;
 880 NEXT i
 890 PAPER 3
 900 PRINT AT 21,1;"izquierda :
";f1;
 910 PAPER 4
 920 PRINT AT 21,17;"Derecha : "
;f2;
 930 LET x1=6
 940 LET y1=10
 950 LET x2=25
 960 LET y2=10
 970 LET h1=1
 980 LET v1=0
 990 LET h2=-1
1000 LET v2=0
1010 LET s1=0
1020 LET s2=0
1030 RETURN
```



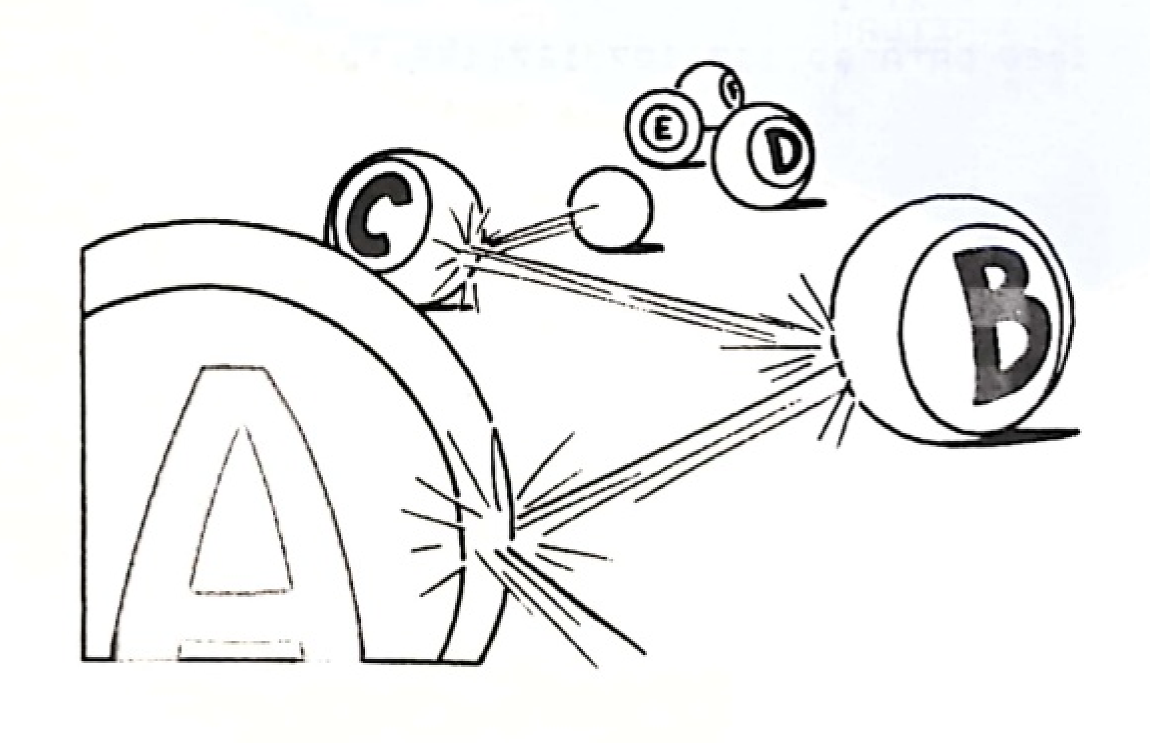


Procure avanzar con el tanque evitando las minas que están colocadas al azar por el ordenador. Para dirigir el tanque, utilice las teclas <N> y <M>. Si encuentra el paso bloqueado, puede hacer explotar una mina disparando uno de los diez proyectiles de que dispone, pulsando la tecla <Z>.

```
 10 REM **********
 20 REM * TANQUE *
 30 REM **********
 40 LET r=0
 50 GO SUB 740
 90 LET x$=INKEY$
100 LET tx=tx-(x$=g$)+(x$=d$)
130 INK 0
140 PRINT AT y,x;n$;
150 POKE 23692,255
160 PRINT AT 21,31;n$+n$
170 PRINT AT 21,0;r$
180 IF SCREEN$ (ty,tx)="*" THEN
GO TO 430
```

```
190 INK 1
200 PRINT AT ty,tx;t$;
220 IF x$="z" THEN GO SUB 360
230 LET x=tx
240 LET y=ty
250 INK 0
260 LET po=INT (RND*7)+13
270 PRINT AT 21,po;m$;
290 LET po=INT (RND*7)+13
300 PRINT AT 21,po;m$;
320 LET s=s+1
330 FOR i=1 TO dl-s
340 NEXT i
350 GO TO 90
360 IF ob=0 THEN GO TO 420
370 LET ob=ob-1
380 FOR i=1 TO 5
390 PRINT AT ty+i,tx;n$;
410 NEXT i
420 RETURN
430 INK 2
440 FOR i=1 TO 5
450 PRINT AT ty,tx;m$;
470 FOR j=1 TO 50
480 NEXT j
490 PRINT AT ty,tx;t$;
510 FOR j=1 TO 50
520 NEXT j
530 NEXT i
540 IF s>r THEN LET r=s
550 CLS
560 INK 0
580 PRINT AT 10,10;"Puntos :";s
;
600 PRINT AT 14,5;"Puntuacion M
axima :";r;
620 PRINT AT 18,9;"Otra ?";
650 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 65
0
660 LET x$=INKEY$
670 IF x$="" THEN GO TO 660
680 IF x$<>"n" THEN GO TO 720
690 CLS
695 BORDER 7
700 PAPER 7
705 CLS
710 STOP
720 GO SUB 945
730 GO TO 90
740 BORDER 5
750 PAPER 6
760 FOR i=USR "a" TO USR "b"-1
```

```
770 READ a
780 POKE i,a
790 NEXT i
800 LET t$=CHR$ 144
810 LET m$="*"
820 LET n$=CHR$ 32
830 LET r$=""
840 FOR i=1 TO 11
850 LET r$=r$+n$
860 NEXT i
870 LET r$=r$+m$+m$
880 FOR i=1 TO 7
890 LET r$=r$+n$
900 NEXT i
910 LET r$=r$+m$+m$
920 LET d$="[illegible]"
930 LET g$="[illegible]"
940 RANDOMIZE
945 CLS
950 POKE 23692,255
960 LET tx=15
970 LET ty=10
980 LET x=tx
990 LET y=ty
1000 LET s=0
1010 LET dl=100
1020 LET ob=10
1030 INK 0
1040 FOR i=1 TO 22
1050 PRINT r$
1060 NEXT i
1070 RETURN
1080 DATA 99,127,127,127,127,107
,8,8
```


E
D
C
B
A



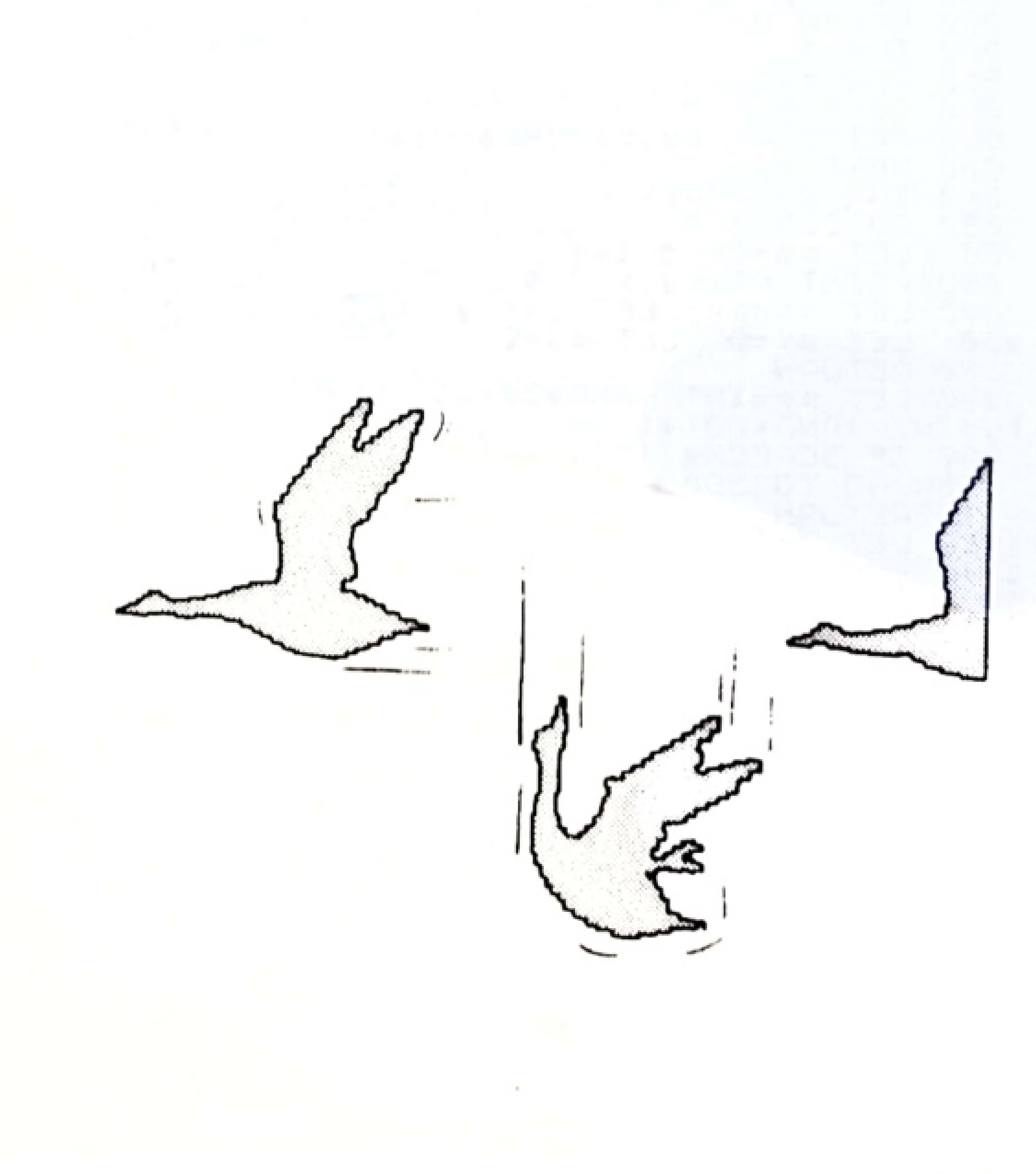
He aquí un juego que requiere bastante destreza. Debe intentar marcar el mayor número posible de puntos, eliminando las letras que son presentadas por la computadora. Utilice las teclas <Q> (arriba), <Z> (abajo), <A> (izquierda) y <P> (derecha).

Atención: debe eliminar las letras por orden alfabético, evitando los obstáculos que se encuentran dispuestos al azar sobre la pantalla, y ello dentro del tiempo límite. (El tiempo que queda aparece en la parte baja de la pantalla). Cuando todas las letras estén eliminadas, el juego continúa con una letra suplementaria.

```
10 REM ************
20 REM * ALFABETO *
30 REM ************
40 GO SUB 1000
50 LET s=0
60 LET x=0
70 LET n$=CHR$ 32
```

```
  90 GO SUB 640
 100 FOR i=1 TO x
 110 LET d$=INKEY$
 130 LET dh=(d$="p")-(d$="i")
 140 LET dv=(d$="z")-(d$="q")
 150 IF dh<>0 THEN LET dx=dh: LE
T dy=0
 160 IF dv<>0 THEN LET dy=dv: LE
T dx=0
 210 LET z=z-0.1
 220 INK 0
 230 PRINT AT 21,0;"Tiempo :";IN
T z;n$;
 250 IF z<1 THEN GO TO 460
 260 LET px=px+dx
 270 LET py=py+dy
 280 LET c$=SCREEN$ (py,px)
 290 IF c$=CHR$ (i+64) THEN LET
s=s+1: BEEP 0.1,12: GO TO 380
 300 IF c$<>n$ THEN LET px=xp: L
ET py=yp
 310 INK 2
 320 PRINT AT yp,xp;n$;
 340 PRINT AT py,px;p$;
 350 LET xp=px
 360 LET yp=py
 370 GO TO 110
 380 PRINT AT yp,xp;n$;
 390 PRINT AT py,px;n$;
 410 LET xp=px
 420 LET yp=py
 430 NEXT i
 440 GO SUB 640
 450 GO TO 100
 460 LET d$=INKEY$
 470 IF r<s THEN LET r=s
 480 INK 0
 490 PRINT AT 10,6;"Tiempo trans
currido";
 510 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 51
0
 520 INK 0
 530 PRINT AT 13,10;"Puntos :";s
;
 540 PRINT AT 16,6;"Puntuacion M
axima :";r;
 580 PRINT AT 19,10;"Otra ?";
 590 LET d$=INKEY$
 600 IF d$="" THEN GO TO 590
 610 IF d$<>"n" THEN GO TO 50
 615 BORDER 7
 620 PAPER 7
```

```
625 CLS
630 STOP
640 PAPER 6
642 BORDER 3
645 CLS
650 LET x=x+1
660 INK 0: PAPER 4
665 LET p$=CHR$ 88
670 FOR p=0 TO 31
680 PRINT AT 0,P;P$;
690 PRINT AT 20,P;P$;
700 NEXT p
710 FOR p=1 TO 19
720 PRINT AT p,0;P$;
730 PRINT AT p,31;P$;
740 NEXT p
750 FOR z=1 TO 70
760 GO SUB 890
770 PRINT AT py,PX;P$;
780 NEXT z
790 PAPER 0
800 INK 7
810 FOR z=1 TO x
820 GO SUB 890
825 PRINT AT py,PX;CHR$ (z+64);
830 NEXT z
840 INK 2: PAPER 6
850 GO SUB 890
855 LET p$=CHR$ 144
860 PRINT AT py,PX;P$;
870 LET xp=px: LET yp=py: LET z
=30: LET dx=0: LET dy=0
880 RETURN
890 LET px=INT (RND*30)+1: LET
py=INT (RND*20)+1
900 IF SCREEN$ (py,px)<>CHR$ 32
THEN GO TO 890
910 RETURN
1000 LET r=0
1010 FOR i=USR "a" TO USR "b"-1
1020 POKE i,255
1030 NEXT i
1040 RETURN
```





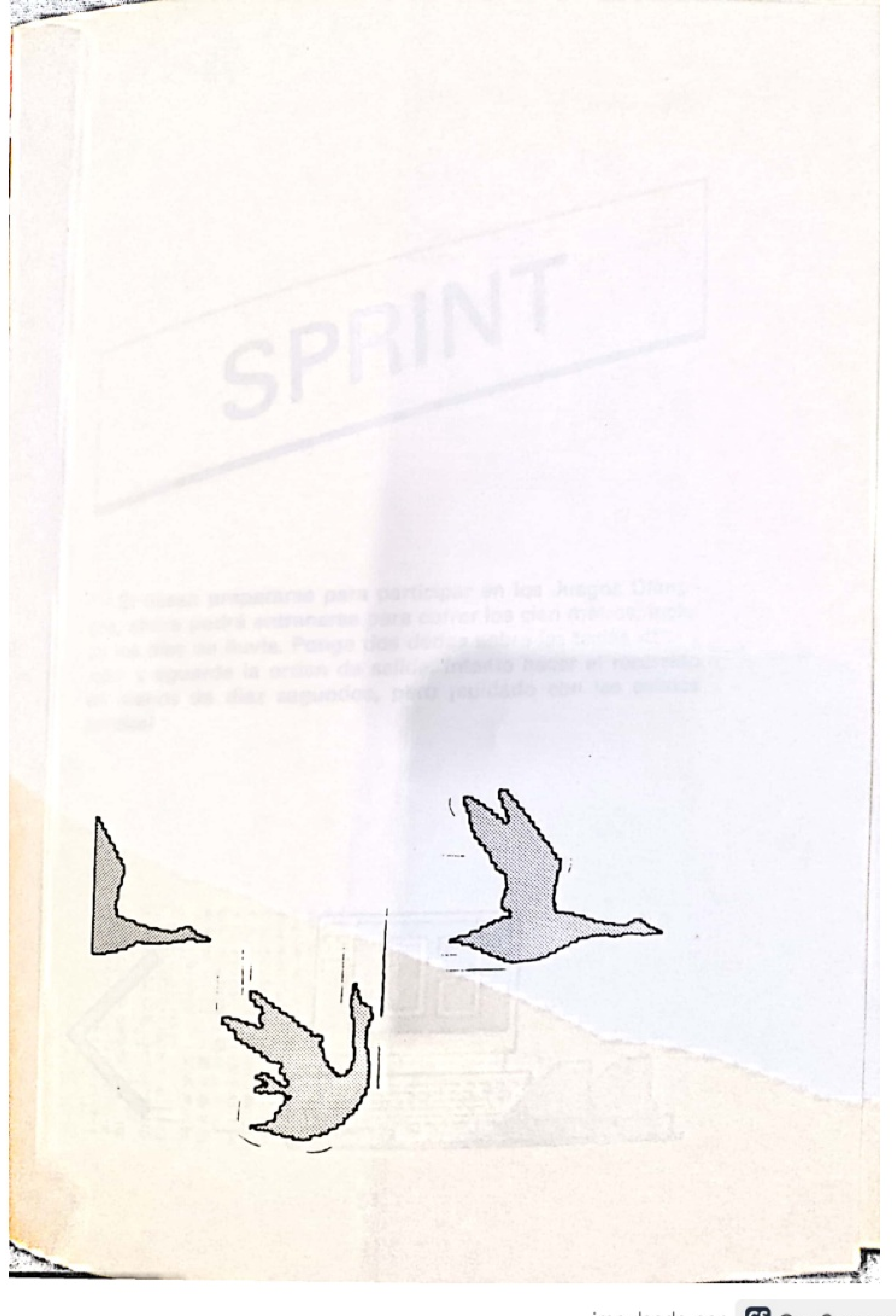
Su microordenador le invita a una cacería de patos. Los patos vuelan de derecha a izquierda por la parte alta de la pantalla. Usted se desplaza mediante las teclas <5> y <8>. La tecla <6> le permite detenerse. Puede disparar tantos cartuchos como quiera, pero sólo van a pasar 20 patos, y su objetivo es abatir el mayor número posible. Para disparar, pulse la tecla <7>. Si alcanza un pato, conseguirá un punto, y lo verá caer batiendo las alas.

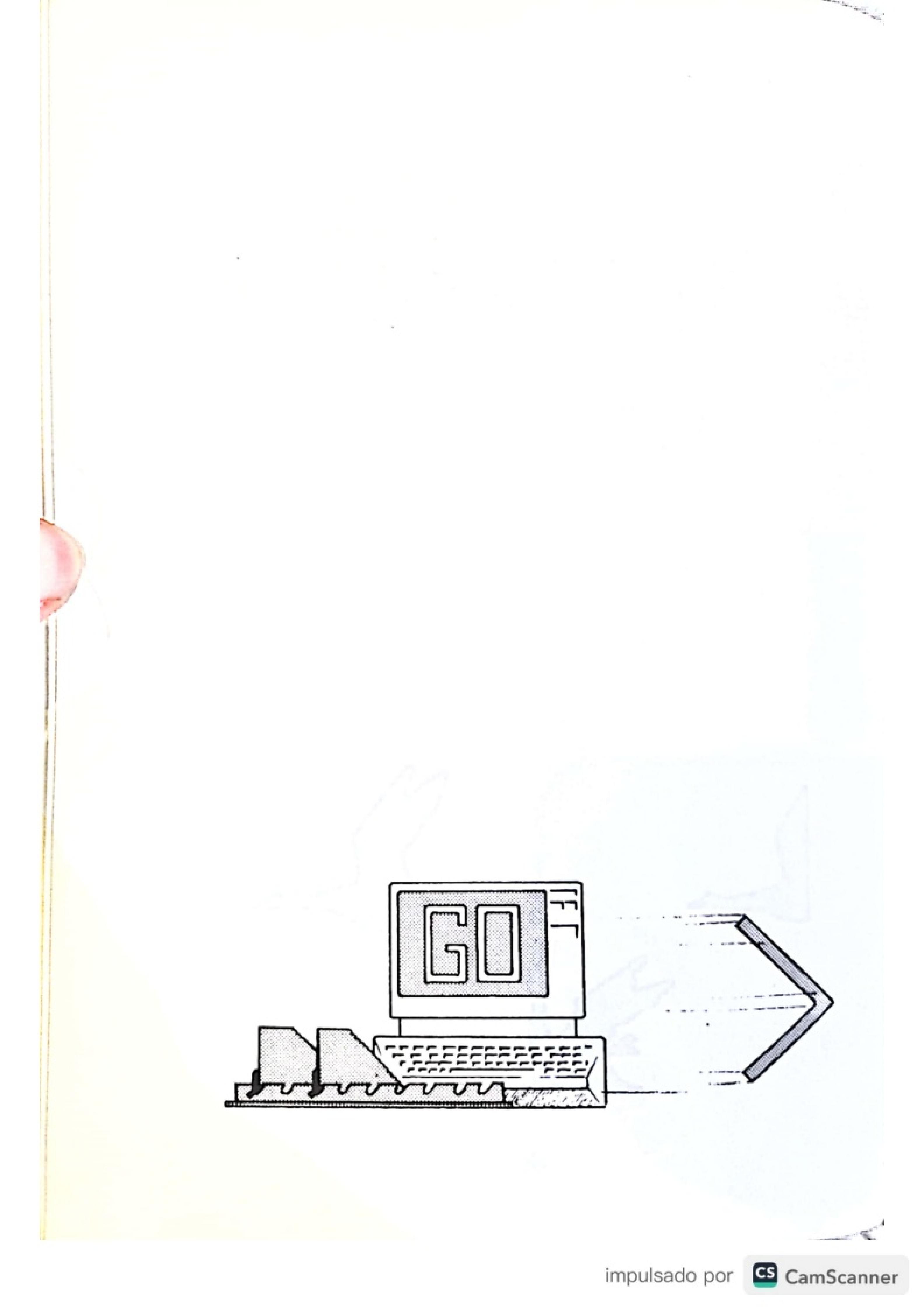
```
 10 REM ********************
 20 REM * la caza del pato *
 30 REM ********************
 40 LET s=0
 50 GO SUB 410
 60 LET z=-z
 70 LET h=z+1.5
 80 LET cx=cx-1
 90 IF cx<0 THEN GO SUB 750
100 IF nc=0 THEN GO TO 900
```

```
 110 INK 4
 130 PRINT AT cy,cx;c$(h);
 140 LET jx=jx+d1
 150 IF jx>30 THEN LET jx=30
 160 IF jx<0 THEN LET jx=0
 170 PRINT AT y,x;n$;
 190 INK 2
 200 PRINT AT jy,jx;j$;
 220 LET x=jx
 230 IF ty<>jy THEN LET ty=ty-2:
GO TO 250
 240 LET tx=jx
 250 IF ty<2 THEN GO TO 800
 260 INK 2
 270 PRINT AT ty,tx;j$;
 290 IF ty<>jy THEN PRINT AT ty+
2,tx;n$;
 310 LET x$=INKEY$
 320 LET d=2*((x$="8")-(x$="5"))
 330 IF d<>0 THEN LET d1=d
 340 IF x$="6" THEN LET d1=0
 360 IF x$<>"7" THEN GO TO 60
 370 IF ty<>jy THEN GO TO 60
 380 LET ty=jy-1
 390 LET tx=jx
 400 GO TO 60
 410 CLS
 420 FOR i=USR "a" TO USR "g"-1
 430 READ a
 440 POKE i,a
 450 NEXT i
 460 BORDER 1
 470 PAPER 1
 480 INK 4
 490 CLS
 500 DIM c$(2,4)
 590 LET j$=CHR$ 148
 600 LET n$=CHR$ 32
 610 LET e$=CHR$ 149
 620 LET c$(1)=CHR$ 144+CHR$ 145
+CHR$ 147+n$
 630 LET c$(2)=CHR$ 144+CHR$ 146
+CHR$ 147+n$
 640 LET jx=15
 650 LET jy=21
 660 LET nc=20
 670 LET tx=jx
 680 LET ty=jy
 690 LET z=0.5
 700 LET cx=28
 710 LET cy=0
 720 LET x=jx
```

```
730 LET y=jy
735 LET d1=1
740 RETURN
750 PRINT AT 0,0;n$+n$+n$;
760 LET cx=28
770 LET nc=nc-1
790 RETURN
800 IF tx=cx OR tx=cx+1 THEN GO
TO 1040
810 PRINT AT ty+2,tx;n$;
830 PRINT AT ty,tx;j$;
850 PRINT AT ty,tx;n$;
870 LET tx=jx
880 LET ty=jy
890 IF nc<>0 THEN GO TO 260
900 CLS
910 PRINT AT 10,10;"puntuacion
";s;
940 PRINT AT 20,9;"Otra ?";
950 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 97
0
980 LET x$=INKEY$
990 IF x$="" THEN GO TO 980
1000 IF x$<>"n" THEN RUN
1005 PAPER 7
1010 BORDER 7
1015 INK 0
1020 CLS
1030 STOP
1040 PRINT AT ty,tx;e$;
1060 PRINT AT ty+2,tx;n$;
1080 BEEP 0.1,50
1090 FOR i=1 TO 50
1100 NEXT i
1110 LET s=s+1
1120 LET dx=cx
1130 LET cx=28
1140 INK 4
1150 FOR i=1 TO 21
1160 LET z=-z
1170 LET h=z+1.5
1180 PRINT AT i-1,dx;n$+n$+n$;
1200 PRINT AT i,dx;c$(h);
1220 BEEP 0.1,50
1250 NEXT i
1260 LET nc=nc-1
1270 FOR i=1 TO 200
1280 NEXT i
1290 CLS
1300 IF nc=0 THEN GO TO 900
1310 LET ty=jy
1315 GO TO 60
```

```
1320 DATA 0,0,0,15,31,0,0,0
1330 DATA 63,124,254,255,255,0,0
,0
1340 DATA 0,0,254,255,255,124,12
4,15
1350 DATA 0,0,0,128,240,0,0,0
1360 DATA 8,28,42,8,8,8,8,20
1370 DATA 146,84,56,254,56,84,14
6,0
```




GO

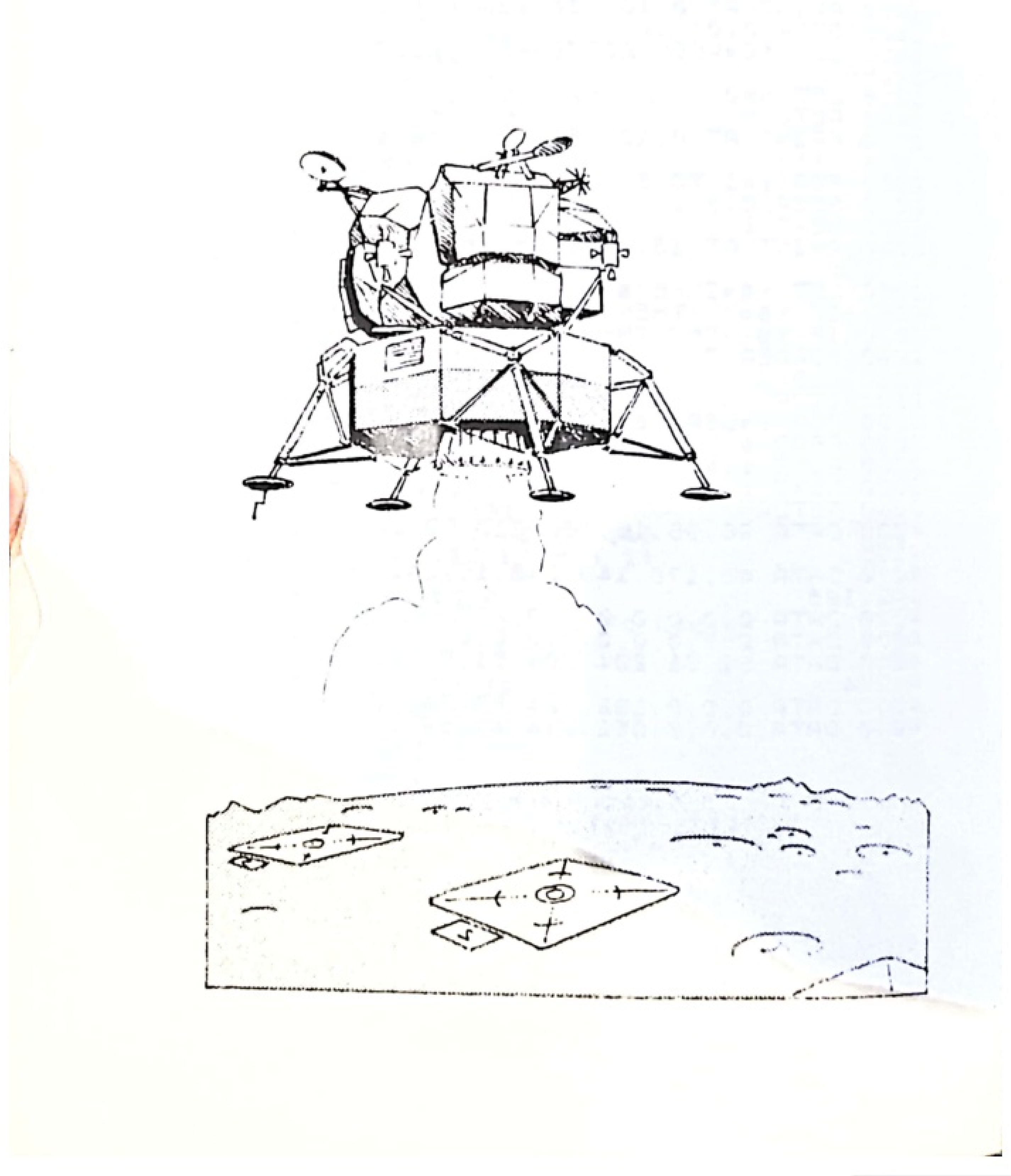


Si desea prepararse para participar en los Juegos Olímpicos, ahora podrá entrenarse para correr los cien metros, incluso los días de lluvia. Ponga dos dedos sobre las teclas <9> y <0> y aguarde la orden de salida. Intente hacer el recorrido en menos de diez segundos, pero ¡cuidado con las salidas fallidas!

```
  10 REM **********
  20 REM * Sprint *
  30 REM **********
  40 POKE 23672,0
  45 POKE 23673,0
  50 GO SUB 1000
 100 FOR i=1 TO ma
 110 LET x$=INKEY$
 120 IF x$=g$ AND g=1 THEN LET g
=0: LET x=x-0,2: GO TO 150
 130 IF x$=d$ AND g=0 THEN LET g
=1: LET x=x-0,2: GO TO 150
 140 GO TO 110
```

```
 150 PRINT AT y,x+1;n$;
 160 PRINT AT y,x;j$(f);
 170 LET h=-h
 180 LET f=h+1.5
 200 NEXT i
 210 LET t1=PEEK 23673*256+PEEK
23672
 220 LET t=t1-t0
 230 LET t=t*2-200
 235 LET t=t/100
 250 PRINT AT 0,0;a$;
 260 PRINT AT 0,10;"Tiempo : ";t
 270 FOR i=0 TO 50
 280 BEEP 0.01,18
 290 LET x$=INKEY$
 300 NEXT i
 310 GO TO 2040
1000 PAPER 7
1010 BORDER 4
1020 CLS
1030 GO SUB 3000
1035 LET ma=149
1040 DIM j$(2,1)
1045 LET n$=CHR$ 32
1050 LET j$(1)=CHR$ 144
1060 LET j$(2)=CHR$ 145
1065 LET h=0.5
1070 LET g$="0"
1080 LET d$="9"
1085 LET f=h+1.5
1090 FOR i=0 TO 31
1100 PRINT AT 9,i;CHR$ 146;
1110 PRINT AT 13,i;CHR$ 147;
1120 NEXT i
1130 FOR i=0 TO 2
1140 PRINT AT 10+i,1;CHR$ 148;
1150 NEXT i
1160 LET a$=n$
1170 FOR i=1 TO 32
1180 LET a$=a$+n$
1190 NEXT i
1200 LET y=11
1210 LET x=30
1220 PRINT AT y,x;CHR$ 149;
1230 PRINT AT 0,10;"A suposicion
es..."
1290 FOR i=1 TO 100
1300 LET x$=INKEY$
1310 IF x$<>"" THEN GO TO 2000
1320 NEXT i
1325 PRINT AT 0,0;a$;
1330 PRINT AT y,x;CHR$ 150;
```

```
1340 PRINT AT 0,10;"Preparados..
.";
1350 FOR i=1 TO 100
1360 LET x$=INKEY$
1370 IF x$<>"" THEN GO TO 2000
1380 NEXT i
1390 PRINT AT 0,0;a$;
1400 PRINT AT 0,10;"Salida !!!";
1405 BEEP 0.01,12
1410 LET t0=PEEK 23672+PEEK 2367
3*256
1415 LET g=0
1420 RETURN
2000 PRINT AT 0,10;"Salida prema
tura !!!!";
2010 FOR i=1 TO 5
2020 BEEP 0.1,1
2030 NEXT i
2040 PRINT AT 18,9;"Otro intento
?";
2050 LET x$=INKEY$
2060 IF x$="" THEN GO TO 2050
2070 IF x$<>"n" THEN RUN
2090 BORDER 7
2110 CLS
2120 STOP
3000 FOR i=USR "a" TO USR "h"-1
3010 READ a
3020 POKE i,a
3030 NEXT i
3040 RETURN
4000 DATA 96,96,16,188,210,50,80
,156
4010 DATA 48,178,149,248,16,241,
142,128
4020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
4030 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
4040 DATA 51,51,204,204,51,51,20
4,204
4050 DATA 0,0,0,192,224,60,84,95
4060 DATA 0,0,0,252,214,41,69,69
```



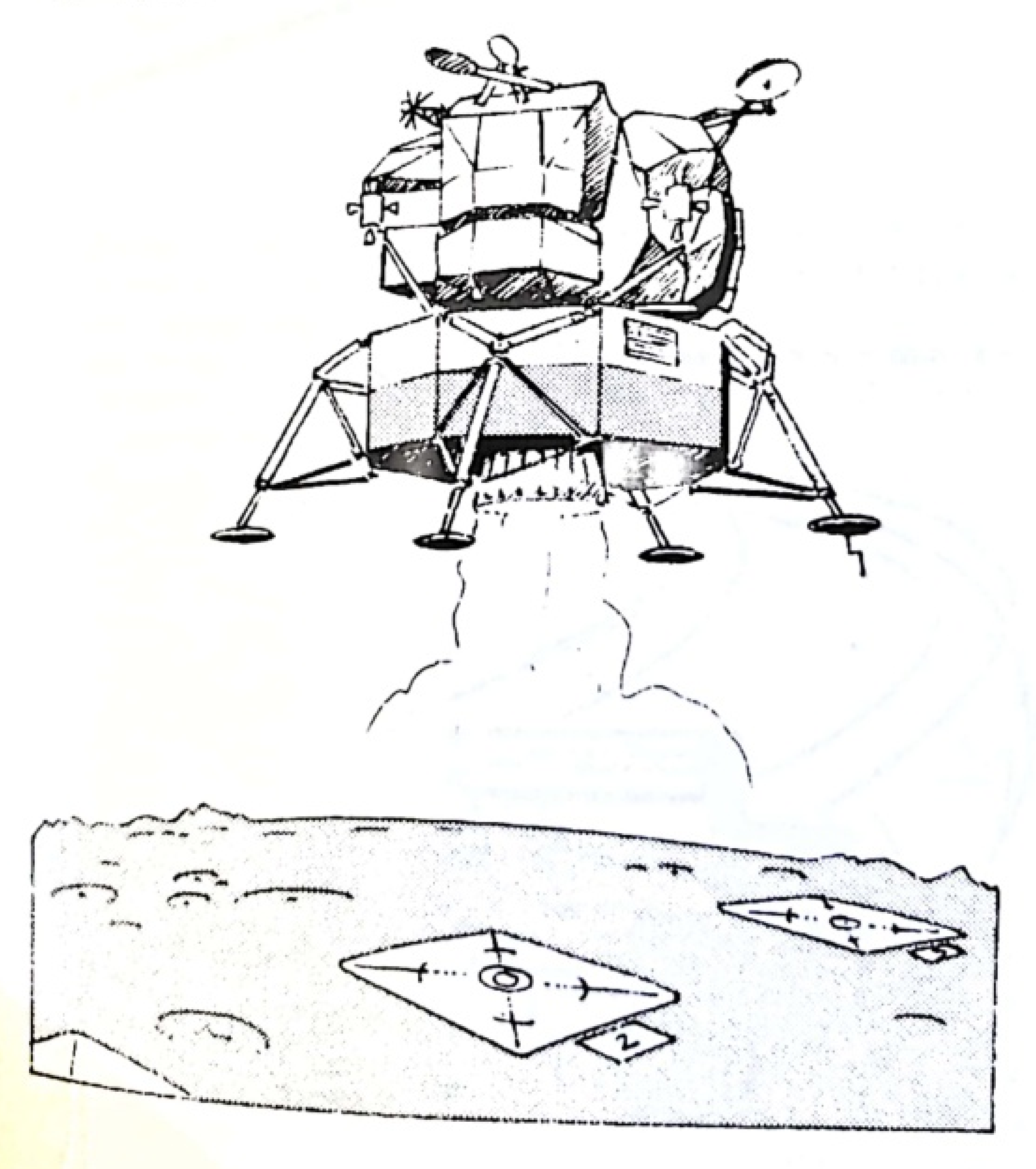


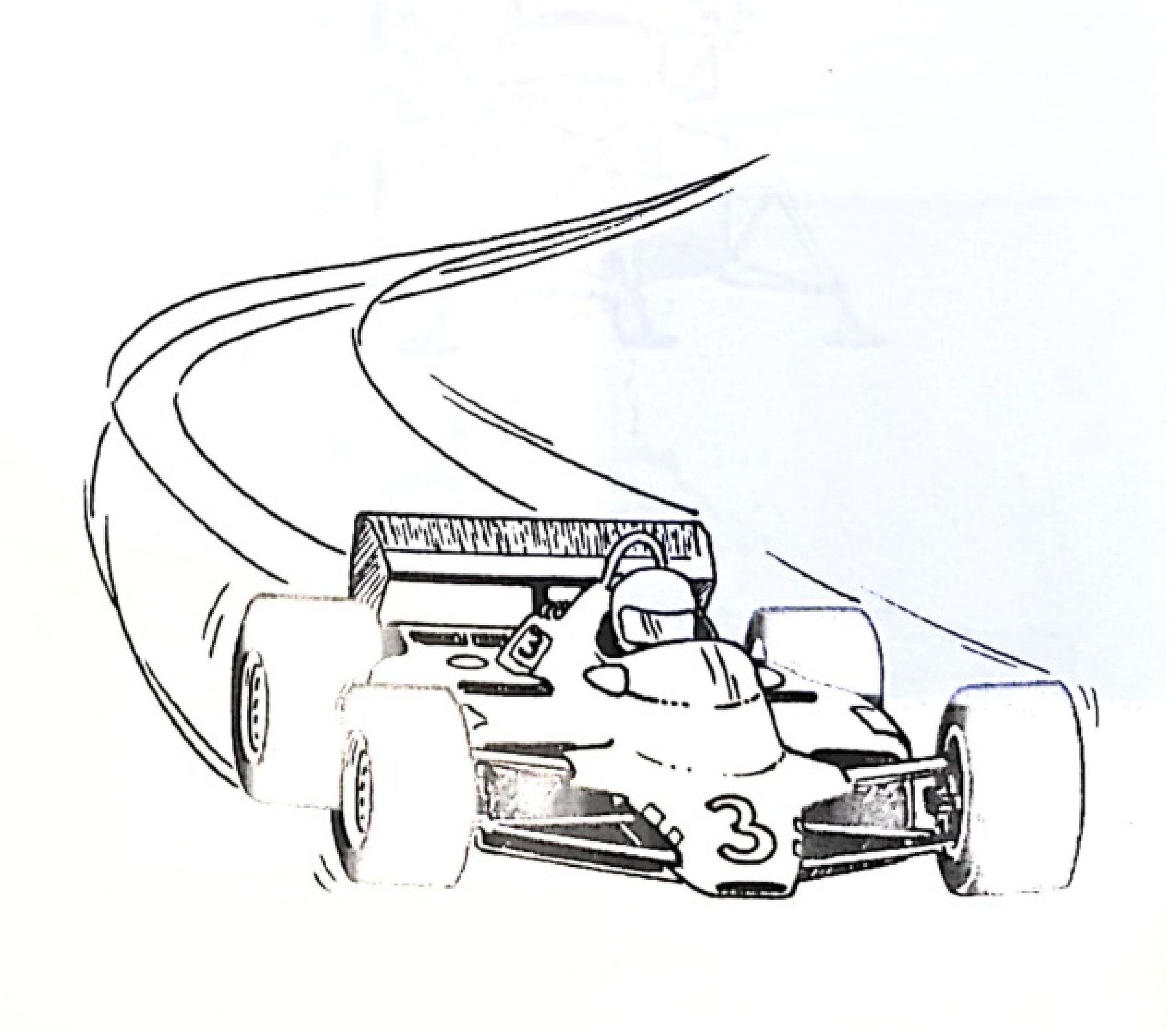
Después de un largo viaje sin gravedad, no resulta nada fácil aterrizar con una nave espacial; pero con ayuda de su ordenador podrá entrenar sin peligro. Debe poner su nave sobre una de las cuatro zonas destinadas al efecto. La dirección a derecha e izquierda puede hacerse con ayuda de las teclas de control del cursor.

```
10 REM **************
20 REM * Aterrizaje *
30 REM **************
40 GO SUB 620
50 FOR i=1 TO 100
60 NEXT i
70 GO SUB 850
80 FOR q=1 TO 19
90 LET d$=INKEY$
100 LET nh=nx
110 LET nx=nx+(d$=x$)-(d$=g$)
120 IF nx<1 THEN LET nx=1
130 IF nx>29 THEN LET nx=29
```

```
 160 PRINT AT q-1,nh;c$;
 165 PRINT AT q,nh;c$;
 170 PRINT AT q,nx;n$;
 180 PRINT AT q+1,nx;m$;
 200 NEXT q
 205 IF INT ((nx-3)/8)=(nx-3)/8
THEN GO TO 90
 210 PRINT AT q,nx;c$;
 215 PRINT AT q-1,nx;c$;
 225 PRINT AT q+1,nx-1;h$;
 240 INK 4
 250 PRINT AT 7,2;"La nave se ha
estrillado"
 255 PRINT AT 12,12;"Puntos : ";
s-1;
 260 PRINT AT 15,11;"Otra ?";
 264 FOR i=1 TO 100
 266 NEXT i
 270 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 27
0
 300 LET d$=INKEY$
 310 IF d$="" THEN GO TO 300
 320 IF d$<>"n" THEN RUN
 330 INK 0
 340 PAPER 7
 350 BORDER 7
 360 CLS
 370 STOP
 620 CLS
 630 PAPER 1
 640 BORDER 0
 650 INK 6
 660 FOR i=USR "a" TO USR "f"-1
 670 READ a
 680 POKE i,a
 690 NEXT i
 700 LET b$=CHR$ 32
 710 LET n$=CHR$ 144+CHR$ 145
 720 LET c$=b$+b$
 730 LET m$=CHR$ 146+CHR$ 147
 740 LET a$=CHR$ 148+CHR$ 148
 750 LET g$="5"
 760 LET x$="8"
 770 LET h$=CHR$ 147+CHR$ 145+CH
R$ 144+CHR$ 146
 820 LET s=0
 840 RETURN
 850 FOR i=1 TO 20
 855 NEXT i
 860 CLS
 865 FOR i=0 TO 3
 870 PRINT AT 21,3+i*8;a$;
```

```
 880 NEXT i
 910 LET s=s+1
 950 LET nx=INT (RND*27)+2
 960 RETURN
1000 DATA 0,31,63,127,239,239,25
5,239
1010 DATA 0,224,240,248,220,220,
252,220
1020 DATA 239,127,63,75,128,128,
64,224
1030 DATA 220,248,240,72,4,4,8,2
8
1040 DATA 255,255,255,0,0,0,0,0
2000 FOR i=1 TO 40: READ a: LPRI
NT a*4+3: NEXT i
```




3

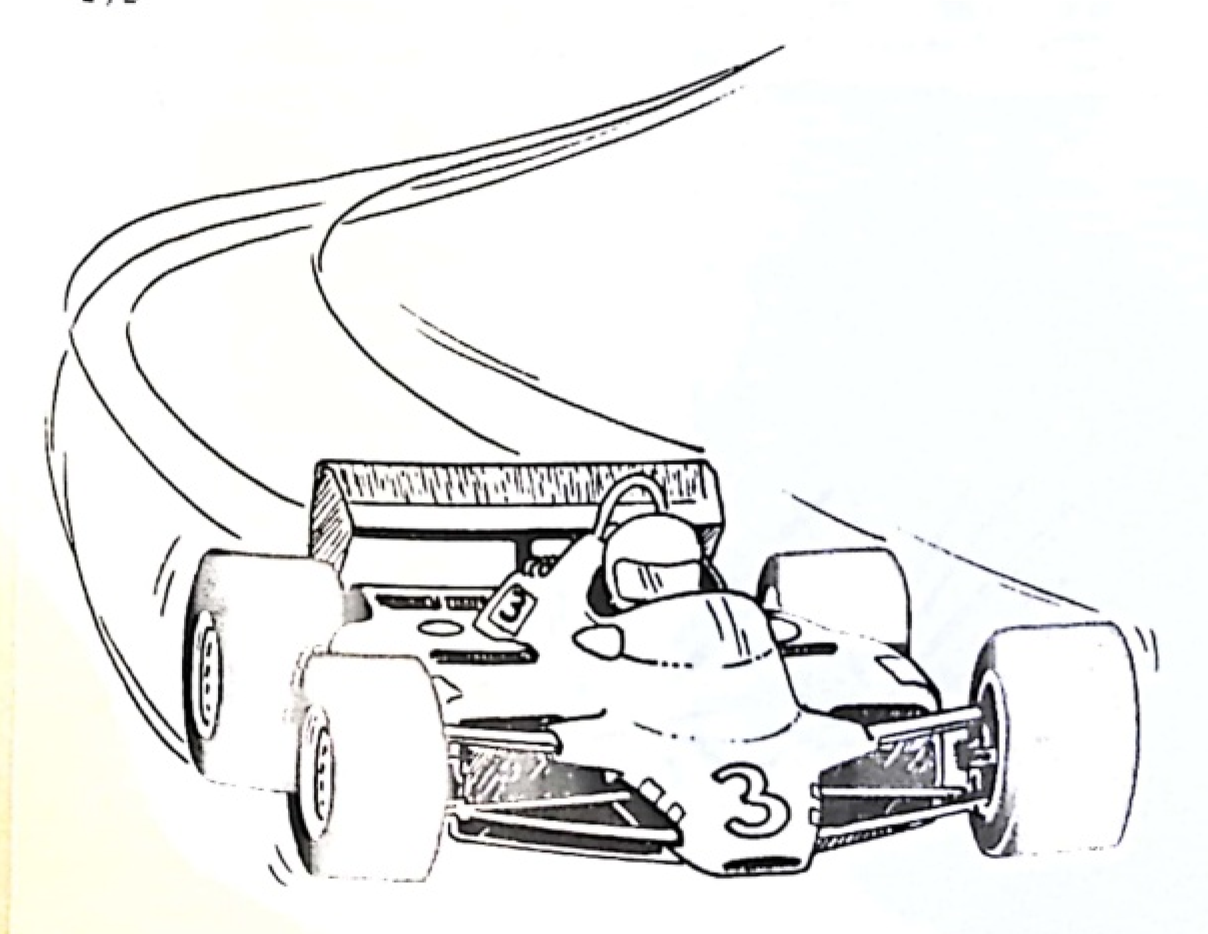


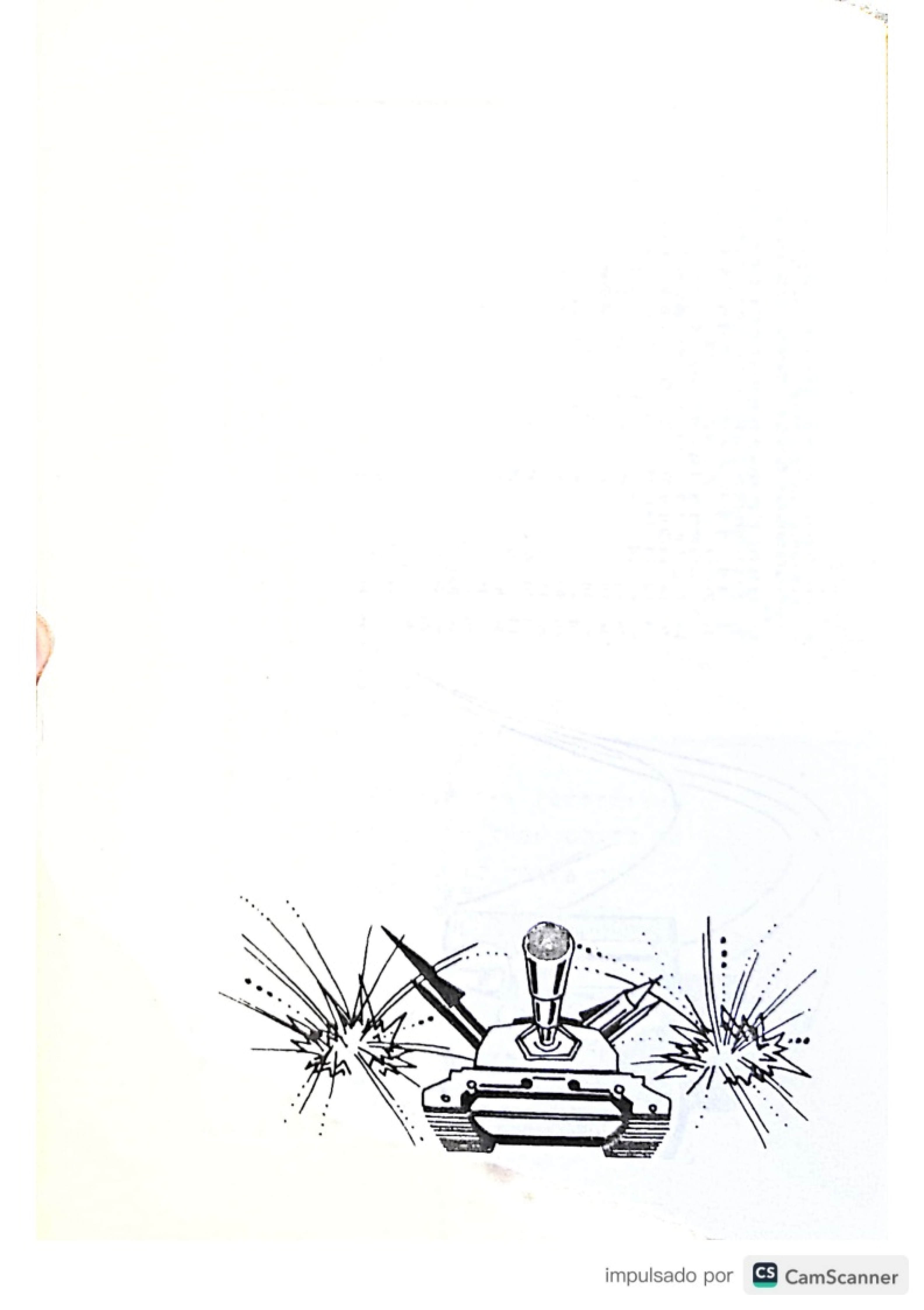
Al volante de su fórmula I, intente recorrer la mayor distancia posible. Su coche dispone de dos velocidades, las cuales pueden seleccionarse por medio de las teclas <1> y <2>. La dirección se gobierna mediante las teclas <N> y <M>. En segunda velocidad, su vehículo marcha a doble rapidez. Pero, ¡cuidado con el accidente!

```
  10 REM ***************
  20 REM * gran-premio *
  30 REM ***************
  50 GO SUB 590
  70 LET d$=INKEY$
  80 IF d$="1" THEN LET t=1
  90 IF d$="2" THEN LET t=2
 100 LET vx=vx-(d$="n")+(d$="m")
 150 IF SCREEN$ (vy+1,vx)<>n$ TH
EN GO TO 330
 160 LET rx=rx+(RND<0.5)-(RND<0.
5)
 170 IF rx<rn THEN LET rx=rn
```

```
180 IF rx>rm THEN LET rx=rm
190 INK 0
200 PAPER 0
210 PRINT AT vy,xv;n$;
215 PAPER 4
220 PRINT AT 21,31;s$
225 POKE 23692,255
228 PAPER 0
230 PRINT AT 21,rx;r$
235 INK 7
240 PAPER 0
250 PRINT AT vy,vx;v$;
270 LET k=k+1
280 LET dl=(2-t)*25
290 FOR i=1 TO dl
300 NEXT i
310 LET xv=vx
320 GO TO 70
330 INK 0
335 PAPER 0
340 PRINT AT vy,xv;n$;
360 FOR i=1 TO 5
370 INK 2
380 PAPER 4
390 PRINT AT vy+1,vx;a$;
400 FOR j=1 TO 10
410 NEXT j
420 BEEP 0.01,1
430 PRINT AT vy+1,vx;v$;
450 FOR j=1 TO 10
460 NEXT j
470 NEXT i
475 INK 0
480 PRINT AT 8,8;"Km recorridos
:";k;
500 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 50
0
520 PRINT AT 14,12;"Otra ?";
530 LET d$=INKEY$
540 IF d$="" THEN GO TO 530
550 IF d$<>"n" THEN RUN
560 PAPER 7
570 CLS
580 STOP
590 PAPER 4
600 CLS
700 LET n$="a"
710 FOR i=USR "a" TO USR "c"-1
720 READ a
730 POKE i,a
740 NEXT i
750 LET r$="aaa"
```

```
 760 LET rx=14
 770 LET ry=21
 780 LET t=1
 790 LET vx=15
 800 LET vy=8
 810 LET v$=CHR$ 144
 820 LET a$=CHR$ 145
 825 LET s$=CHR$ 32+CHR$ 32
 830 LET xv=vx
 835 POKE 23692,255
 840 INK 0
 845 PAPER 0
 850 FOR i=0 TO 21
 860 PRINT AT i,rX;r$
 870 NEXT i
 880 INK 7
 890 PRINT AT vy,vX;v$;
 900 LET rm=28
 910 LET rn=1
 920 LET k=0
 930 RANDOMIZE
 940 RETURN
1000 DATA 219,255,219,24,24,90,1
26,90
1010 DATA 146,84,56,254,56,84,14
6,0
```







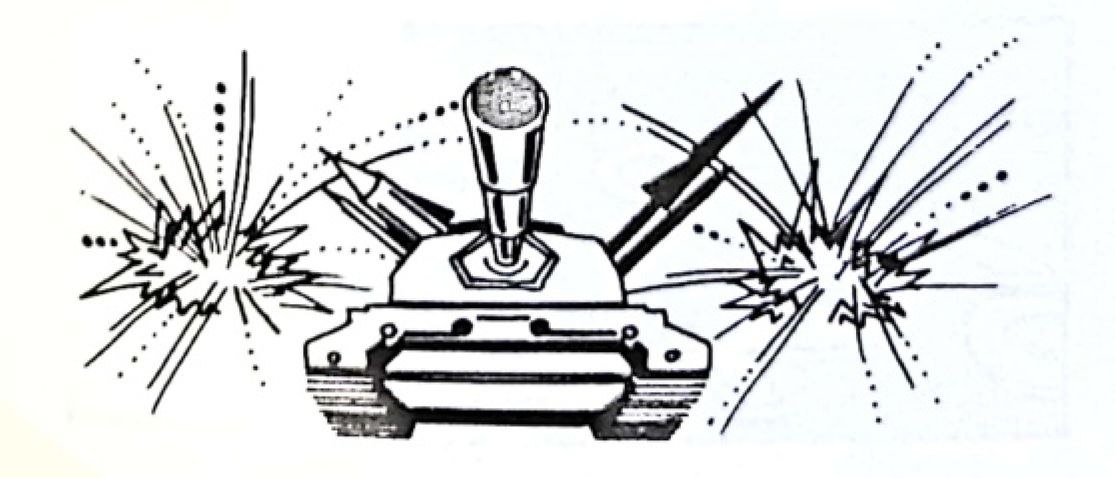
CAMPO DE MINAS

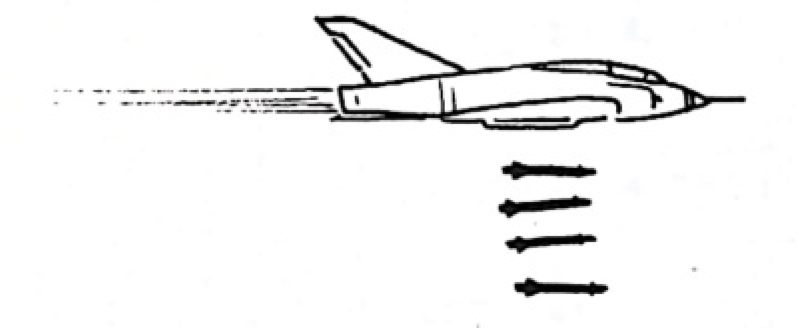
Intente atravesar el campo de batalla con su tanque, evitando las minas que están colocadas al azar por el ordenador. Cada vez que alcance la parte alta de la pantalla, se inicia un nuevo recorrido. Para dirigir el tanque, utilice las teclas <A>, <P> y <SPACE>.

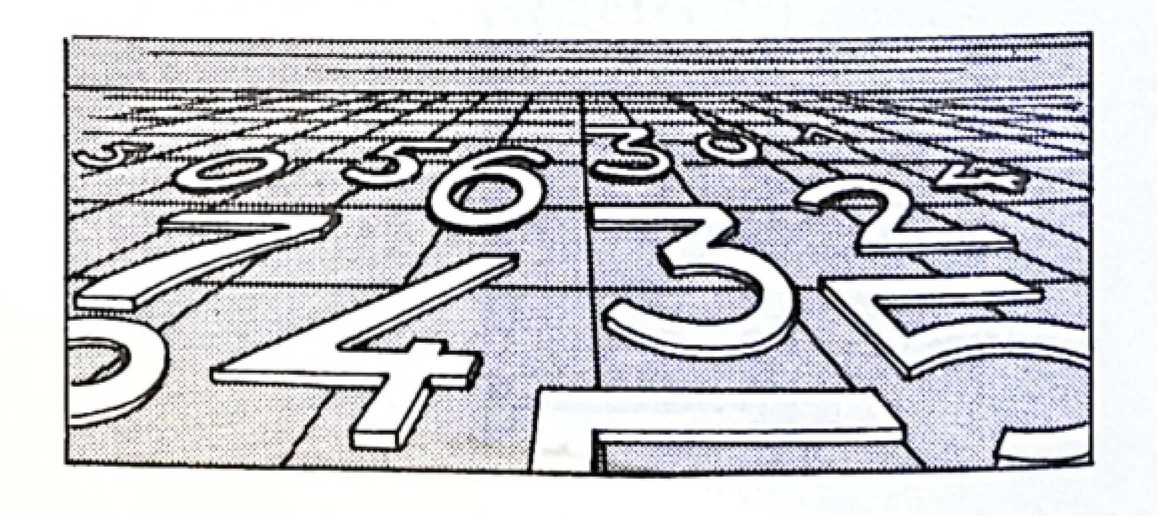
```
10 REM ******************
15 REM * Campo de minas *
20 REM ******************
22 LET r=0
25 GO SUB 700
30 LET s=0
40 LET m=40
50 LET dl=200
60 LET d=0
65 INK 5
70 FOR i=0 TO 31
80 PRINT AT 0,i;b$;
90 NEXT i
94 INK 0
```

```
  96 PAPER 2
 100 FOR i=1 TO m
 110 LET px=INT (RND*29)+1
 115 LET py=INT (RND*18)+1
 120 PRINT AT py,px;m$;
 130 NEXT i
 140 FOR i=1 TO 18
 150 PRINT AT i,0;m$;
 160 PRINT AT i,31;m$;
 170 NEXT i
 175 PAPER 6
 180 LET jx=INT (RND*20)+6
 190 LET jy=21
 195 PRINT AT jy,jx;j$;
 200 FOR i=1 TO dl
 210 NEXT i
 220 LET r$=INKEY$
 230 LET d1=(r$="[illegible]")-(r$="[illegible]")
 240 IF d1<>0 THEN LET d=d1
 250 IF r$=n$ THEN LET d=0
 260 LET jx=jx+d
 265 LET jy=jy-1
 270 IF SCREEN$ (jy,jx)<>n$ THEN
GO TO 400
 290 PRINT AT jy,jx;j$;
 300 LET s=s+1
 310 IF s<50 THEN LET n=s
 320 BEEP 0.01,n
 330 IF jy=0 THEN GO TO 500
 340 GO TO 220
 400 PRINT AT jy,jx;e$;
 410 LET r$=INKEY$
 420 IF s>r THEN LET r=s
 430 PRINT AT 10,10;"Puntos : ";
s;
 440 PRINT AT 13,5;"Puntuacion M
axima : ";r;
 450 PRINT AT 18,10;"Otra ?";
 460 LET r$=INKEY$
 470 IF r$="" THEN GO TO 460
 480 IF r$<>"n" THEN RESTORE : G
O TO 25
 485 INK 0
 490 PAPER 7
 495 BORDER 7
 497 CLS
 498 STOP
 500 FOR i=1 TO 500
 510 NEXT i
 520 LET m=m+1
 530 LET dl=dl-20
 540 CLS
```

```
550 GO TO 50
700 BORDER 6
710 PAPER 6
720 CLS
730 LET m$="*"
740 LET n$=CHR$ 32
750 FOR i=USR "a" TO USR "b"-1
760 READ a
770 POKE i,a
780 NEXT i
790 LET j$=CHR$ 144
800 LET e$=CHR$ 143
810 LET b$=CHR$ 143
820 RETURN
900 DATA 8,8,107,127,127,127,12
7,99
```







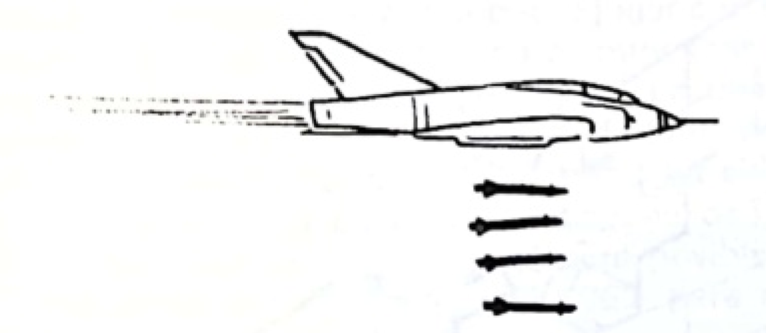


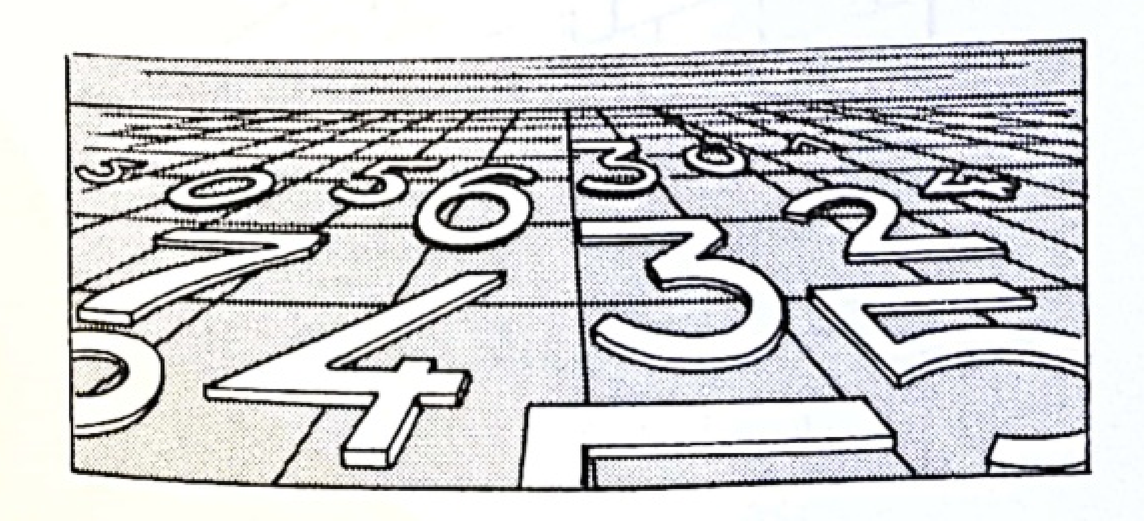
En este juego, debe bombardear con ayuda de su avión a las cifras que se encuentran en la parte baja de la pantalla a fin de añadir sus valores a su suma de puntos. Para soltar una bomba, pulse una tecla cualquiera. Cada cifra alcanzada aumenta el número de bombas disponibles.

```
  10 REM ***********
  20 REM * NumeriX *
  30 REM ***********
  35 LET r=0
  40 RESTORE
  50 GO SUB 1000
 100 PRINT AT ay,ax;a$;
 110 LET x$=INKEY$
 120 IF x$<>"" AND by=0 THEN LET
 bx=ax: LET by=ay+1: LET nm=nm-1
 130 IF by<>0 THEN LET by=by+1
 140 IF by>21 THEN PRINT AT by-1
,bx;n$;: LET by=0: IF nm<1 THEN
GO TO 600
```

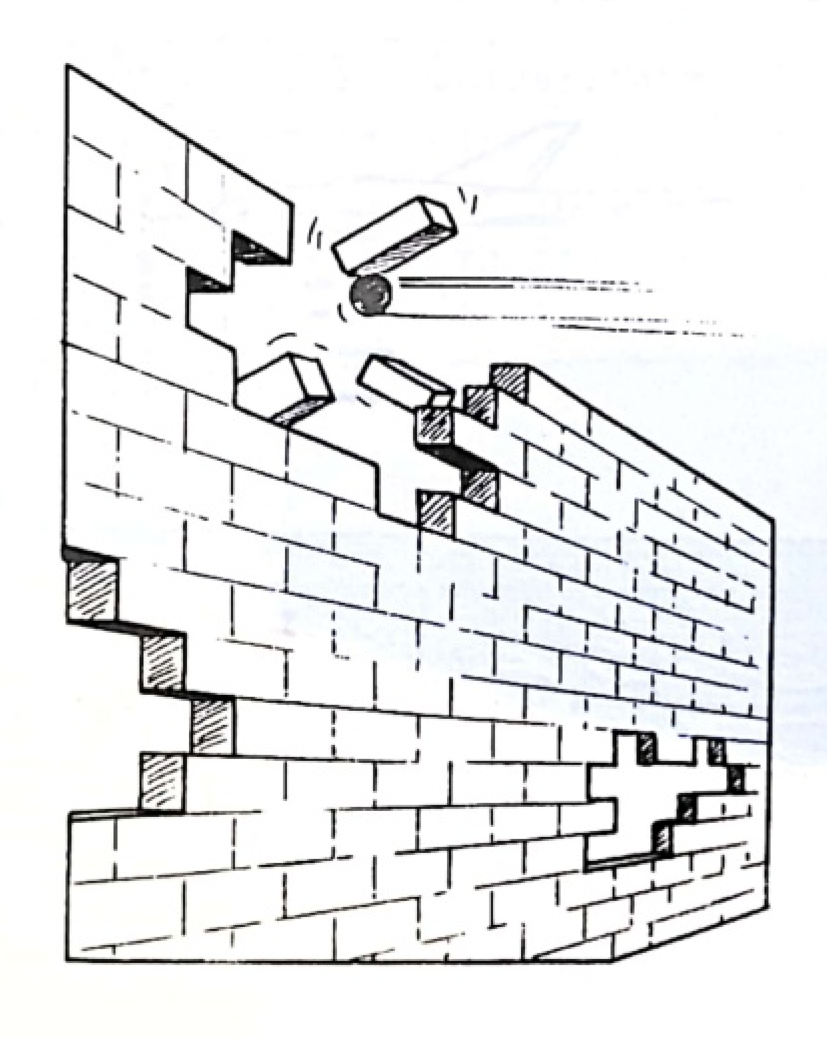
```
 145 IF by<>0 THEN LET c$=SCREEN
$ (by,bx): IF c$<>n$ THEN GO SUB
 500
 150 IF by<>0 THEN PRINT AT by-1
,bx;n$: PRINT AT by,bx;b$;
 200 IF by=0 THEN FOR i=1 TO 5:
NEXT i
 300 LET ax=ax-1
 310 IF ax<0 THEN LET ax=30: PRI
NT AT ay,0;m$;
 320 GO TO 100
 500 PRINT AT by-1,bx;n$;
 510 PRINT AT by,bx;n$;
 520 LET s=s+(CODE c$-48)*10
 530 LET c$=""
 540 LET by=0
 550 LET nm=nm+0.5
 560 GO SUB 1800
 570 RETURN
 600 INK 0
 605 PRINT AT 10,10;"Puntos : ";
s;
 610 IF s>r THEN LET r=s
 620 PRINT AT 13,6;"Puntuacion M
axima : ";r;
 630 PRINT AT 16,10;"Otra ?";
 640 LET x$=INKEY$
 650 IF x$<>"" THEN GO TO 640
 660 LET x$=INKEY$
 670 IF x$="" THEN GO TO 660
 680 IF x$<>"n" THEN GO TO 40
 690 PAPER 7
 700 INK 0
 710 BORDER 7
 720 CLS
 730 STOP
1000 PAPER 5
1010 BORDER 1
1015 CLS
1020 LET n$=CHR$ 32
1025 LET a$=CHR$ 144+CHR$ 145+n$
1030 LET ax=30
1035 LET ay=1
1040 LET b$=CHR$ 146
1045 LET m$=n$+n$+n$
1050 LET bx=0
1055 LET by=0
1060 GO SUB 3000
1065 FOR i=1 TO 15
1070 GO SUB 1800
1080 NEXT i
1090 LET nm=20
```

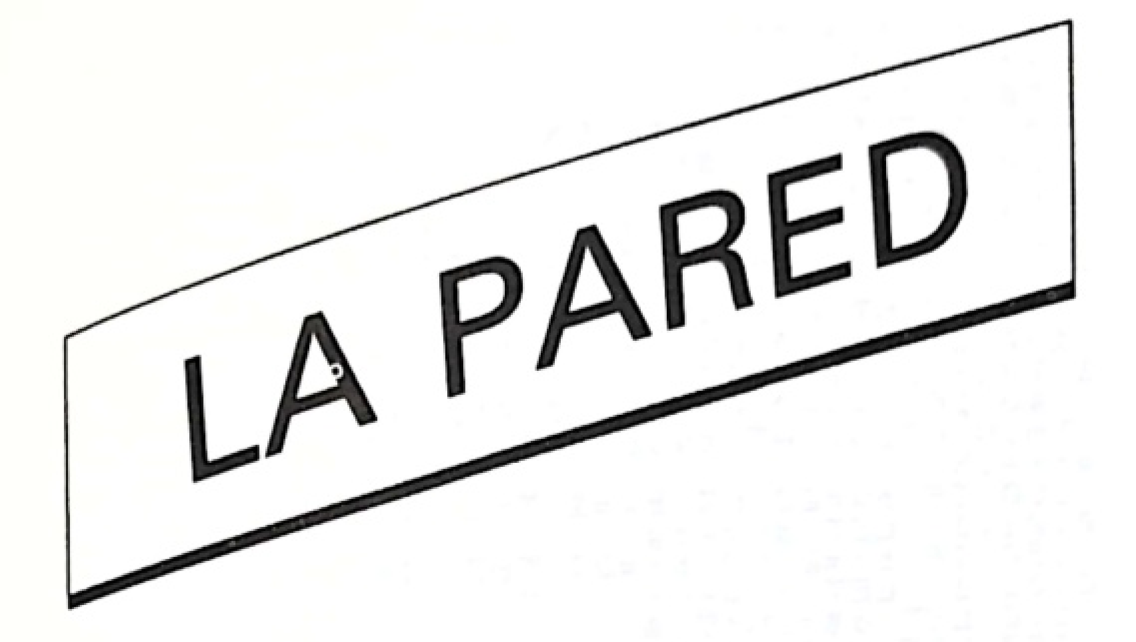
```
1100 LET s=0
1110 RETURN
1800 LET j=INT (RND*9)+1
1805 LET x=INT (RND*30)+1
1810 LET y=INT (RND*3)+19
1820 IF SCREEN$ (y,x)<>n$ THEN G
O TO 1805
1830 LET u=INT (RND*7)
1840 IF u=5 OR u=4 THEN GO TO 18
30
1850 INK u
1860 PRINT AT y,x;j;
1870 RETURN
3000 FOR i=USR "a" TO USR "d"-1
3010 READ a
3020 POKE i,a
3030 NEXT i
3040 RETURN
4000 DATA 0,0,0,0,0,63,127,255
4010 DATA 0,0,0,1,3,255,255,255
4020 DATA 40,16,56,124,124,124,5
6,16
```





impulsado por CamScanner





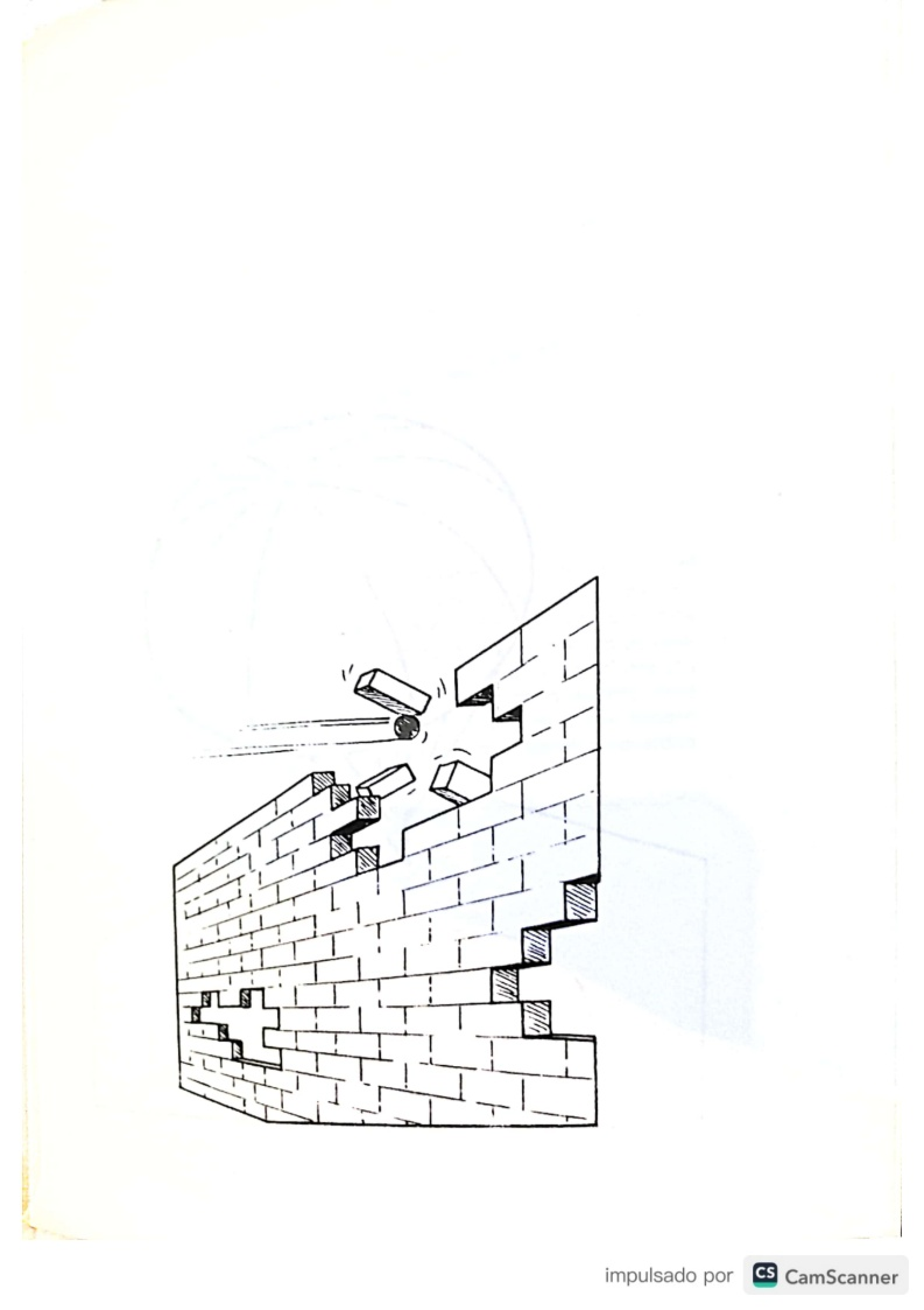
Este es un juego que se acostumbra a ver en los cafés. Gracias a su computadora, ahora podrá jugar con él sin gastar ni un céntimo. El objetivo del juego es muy sencillo: intentar destruir una pared de ladrillos con ayuda de una pelota que debe ser relanzada con su raqueta. Cada ladrillo que rompa le proporciona un punto. Cuando el muro ha sido destruido por completo, aparece otro nuevo. dispone de diez pelotas para intentar conseguir el mayor número posible de puntos. Utilice las teclas <A>, <S> y <SPACE> para desplazar la raqueta.

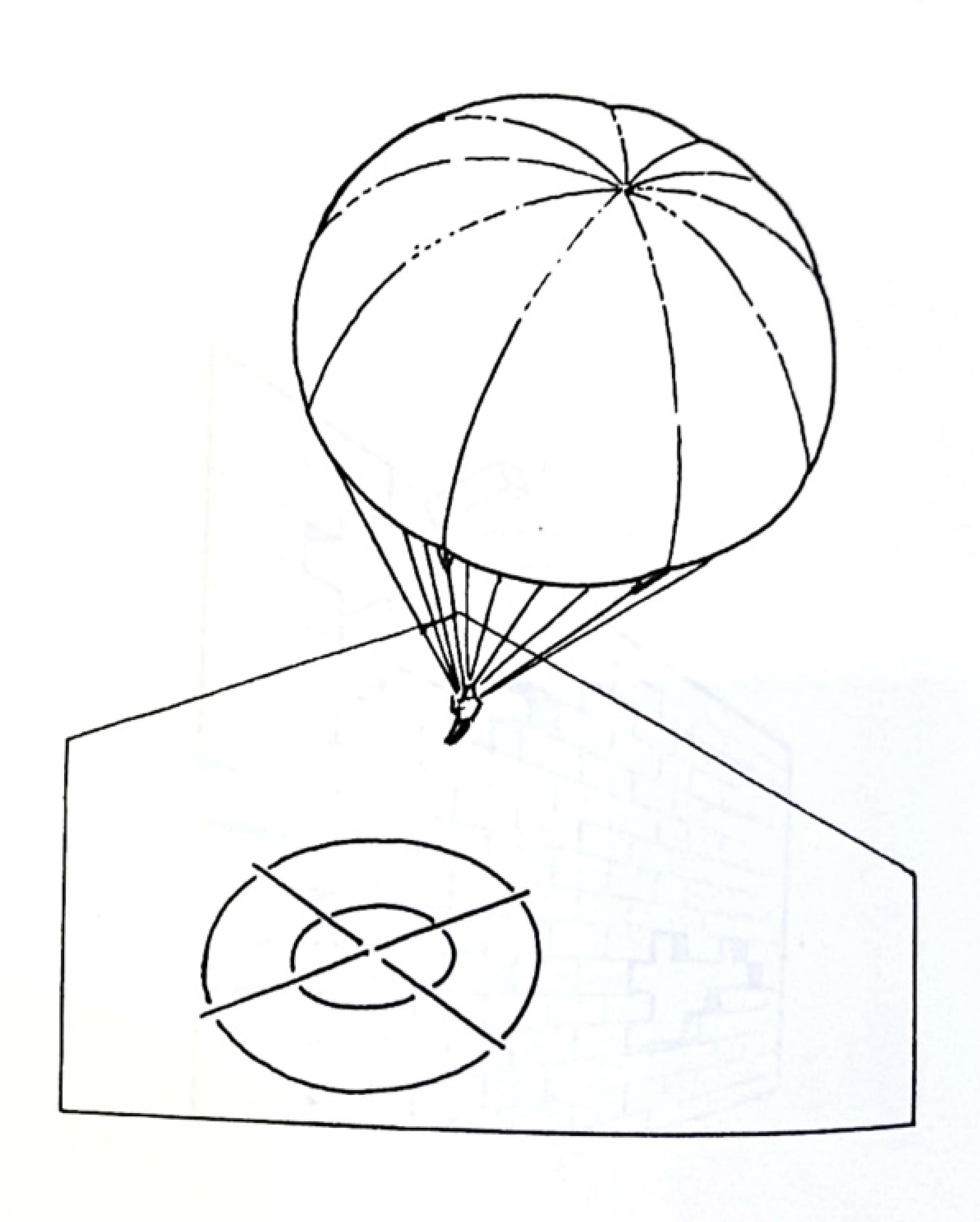
```
10 REM ***********
20 REM * La Pared*
30 REM ***********
35 LET k=0
37 LET d0=0
40 LET nb=0
42 LET ri=0
45 LET s=0
```

```
  50 GO SUB 730
  60 INK 2
  70 PAPER 7
  80 PRINT AT by,bx;n$;
  90 LET bx=bx+dx
 100 LET by=by+dy
 110 IF SCREEN$ (by,bx)<>n$ THEN
 LET dy=-dy: LET s=s+1: BEEP 0.0
1,1
 120 PRINT AT by,bx;b$;
 130 IF by=20 AND ABS (bx-rx-3)>
1 THEN GO TO 410
 140 IF by=20 AND bx>3 AND bx<28
 THEN PRINT AT by,bx;n$;: LET bx
=bx+ch
 150 IF by=20 OR by=1 THEN BEEP
0,01,1: LET dy=-dy
 160 IF bx=2 OR bx=29 THEN BEEP
0,01,1: LET dx=-dx
 170 LET d$=INKEY$
 180 LET d=2*((d$="@")-(d$="¿"))
 190 IF d<>0 THEN LET d0=d
 200 IF d$=n$ THEN LET d0=0
 210 LET rx=rx+d0
 220 LET ch=SGN d0
 340 IF rx<0 THEN LET rx=0
 350 IF rx>25 THEN LET rx=25
 360 INK 0
 370 PRINT AT ry,rx;r$;
 390 IF s=156 THEN GO SUB 1210
 400 GO TO 60
 410 LET nb=nb+1
 420 IF nb=11 THEN GO TO 530
 430 PRINT AT by,bx;n$;
 450 FOR i=1 TO 3
 460 BEEP 0.1,6
 470 NEXT i
 500 LET d0=0
 510 GO SUB 1150
 520 GO TO 60
 530 INK 0
 540 LET s=s+256*k
 550 PRINT AT 5,11;"Puntos : ";s
;
 570 IF s>r1 THEN LET r1=s
 580 PRINT AT 10,6;"Puntuacion M
axima : ";r1;
 600 PRINT AT 15,11;"Otra ?";
 620 LET nb=0
 630 LET k=0
 640 LET s=0
 650 LET d$=INKEY$
```

```
 660 IF d$<>"" THEN GO TO 650
 670 LET d$=INKEY$
 680 IF d$="" THEN GO TO 670
 690 IF d$<>"n" THEN RESTORE : G
O TO 50
 700 INK 0
 705 PAPER 7
 710 BORDER 7
 715 CLS
 720 STOP
 730 PAPER 7
 740 BORDER 7
 750 CLS
 760 FOR i=USR "a" TO USR "e"-1
 770 READ a
 780 POKE i,a
 790 NEXT i
 810 LET e$=CHR$ 146
 820 LET c$=CHR$ 147
 830 LET n$=CHR$ 32
 840 LET r$=n$+n$+CHR$ 144+CHR$
144+CHR$ 144+n$+n$
 850 LET b$=CHR$ 145
 930 INK 1
 940 FOR i=1 TO 30
 950 PRINT AT 0,i;CHR$ 143;
 970 NEXT i
 980 FOR i=1 TO 20
 990 PRINT AT i,1;CHR$ 143;
1000 PRINT AT i,30;CHR$ 143;
1010 NEXT i
1030 INK 0
1040 FOR i=2 TO 7
1050 PAPER i-1
1060 FOR j=3 TO 27 STEP 2
1070 IF i/2<>INT (i/2) THEN GO T
O 1110
1080 PRINT AT i,j;e$;c$;
1090 GO TO 1120
1110 PRINT AT i,j;c$;e$;
1120 NEXT j
1130 NEXT i
1140 LET rx=12
1150 LET ry=21
1160 LET by=19
1170 LET bx=INT (RND*26)+3
1180 LET dy=-1
1190 LET dx=(INT (RND*2)-0.5)*2
1200 RETURN
1210 LET k=k+1
1220 LET s=0
1230 PRINT AT by,bx;n$;
```

```
1250 PRINT AT ry,rx+2;n$+n$+n$;
1270 GO SUB 930
1280 RETURN
1500 DATA 255,255,255,0,0,0,0,0
1510 DATA 60,126,255,255,255,255
,126,60
1520 DATA 8,8,8,8,8,8,8,255
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
```





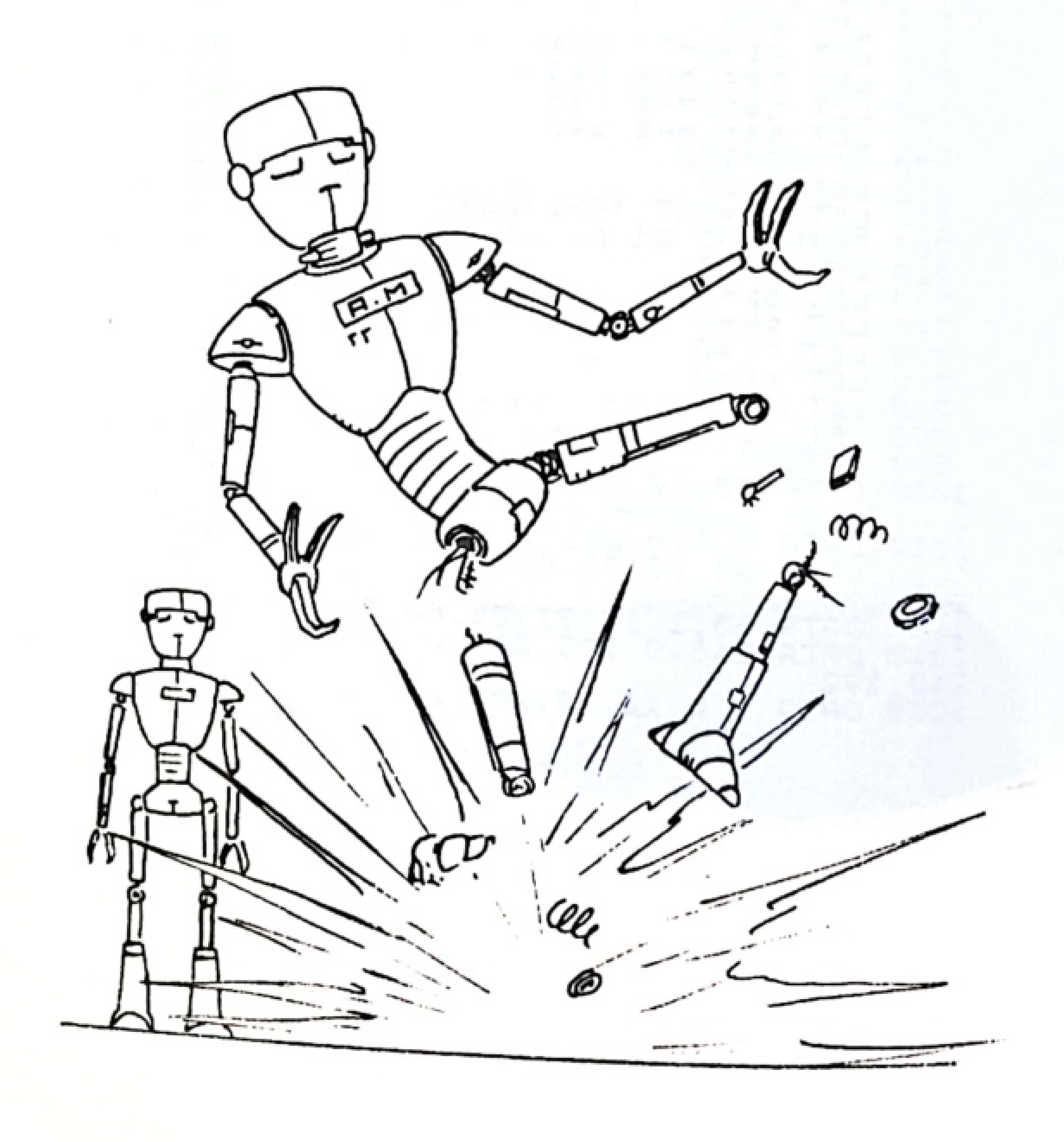


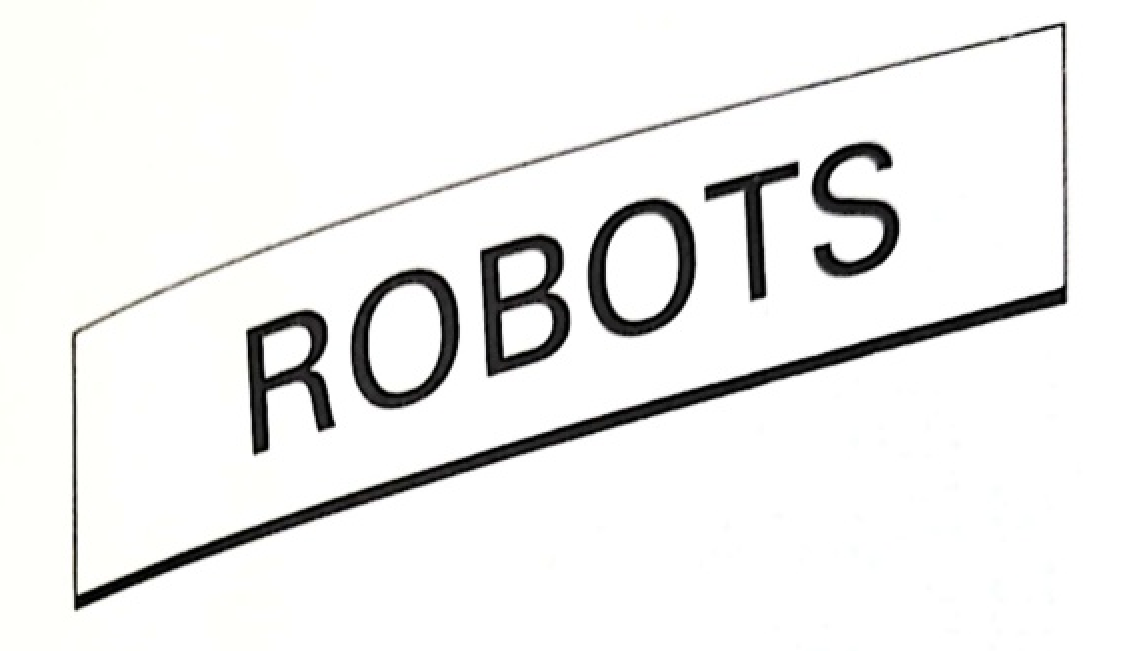
Saltando de un helicóptero en vuelo, intente alcanzar el blanco situado en el suelo. Una primera presión sobre una tecla le hará caer verticalmente en caída libre. Una segunda presión provoca la abertura del paracaídas. Entonces el descenso sigue con más lentitud y con un ángulo de 45 grados por efecto del impulso del viento. Cuanto más espere para abrir el paracaídas, menos será desviado. Pero, no espere demasiado, pues por debajo de los cien metros el paracaídas no se abrirá.

```
  10 REM *************
  20 REM * Paracaidas *
  30 REM *************
  35 LET s=0
  40 GO SUB 470
  50 LET h=h-1
  70 IF h=-1 THEN PRINT AT 0,0;m
$;: LET hh=28: LET h=28
  75 INK 3
```

```
 80 PRINT AT 0,h;h$;
 90 LET d$=INKEY$
100 IF d$="" THEN GO TO 140
110 IF pv>16 THEN GO TO 140
120 IF sp=1 THEN LET op=1: GO T
O 130
125 LET sp=1
130 IF op=0 THEN LET pv=1: LET
ph=h+1.5
140 IF sp=0 THEN GO TO 245
150 IF op=0 THEN LET pv=pv+1
160 IF op=1 THEN LET pv=pv+0.5:
LET ph=ph-0.5
170 IF pv>19 OR ph<0 THEN GO TO
260
180 IF op=1 THEN GO TO 205
185 PRINT AT v,ho;n$
190 LET v=pv
192 LET ho=ph
193 INK 2
195 PRINT AT v,ho;c$;
198 FOR i=1 TO 40: NEXT i
200 GO TO 50
205 INK 2
207 PRINT AT v,ho;n$;
210 PRINT AT v+1,ho;n$;
215 LET v=pv
217 LET ho=ph
220 PRINT AT v,ho;p$;
230 PRINT AT v+1,ho;q$;
245 FOR i=1 TO 40: NEXT i
250 GO TO 50
260 IF INT (ho+0.5)<>pa THEN GO
TO 320
270 FOR i=1 TO 500
280 NEXT i
290 LET s=s+1
300 GO SUB 470
310 GO TO 50
320 CLS
330 INK 0
350 PRINT AT 10,10;"Puntos : ";
s;
370 PRINT AT 14,10;"Otra ?";
380 LET d$=INKEY$
390 IF d$="" THEN GO TO 380
400 IF d$<>"n" THEN RUN
410 INK 0
420 PAPER 7
430 BORDER 7
440 CLS
450 STOP
```

```
 470 CLS
 475 INK 0
 480 PAPER 5
 485 BORDER 1
 488 CLS
 490 RESTORE
 500 FOR i=USR "a" TO USR "g"-1
 510 READ a
 520 POKE i,a
 530 NEXT i
 600 LET n$=CHR$ 32
 620 LET m$=n$+n$+n$
 630 LET h$=CHR$ 147+CHR$ 148+CH
R$ 149+n$
 635 LET z=0
 640 LET c$=CHR$ 144
 650 LET p$=CHR$ 145
 660 LET q$=CHR$ 146
 665 LET a$=CHR$ 143
 670 RANDOMIZE
 680 LET h=28
 690 LET pa=INT (RND*22+1)
 700 PRINT AT 21,pa;a$;
 720 LET sp=0
 730 LET op=0
 740 LET ph=0
 750 LET pv=0
 760 LET cc=2
 780 LET v=0
 790 LET ho=0
 800 RETURN
1000 DATA 20,20,28,28,62,73,93,9
3
1010 DATA 0,0,0,28,62,127,127,65
1020 DATA 93,93,73,62,28,28,20,2
0
1030 DATA 63,1,15,31,31,63,63,31
1040 DATA 248,0,128,224,255,255,
240,192
1050 DATA 0,0,12,12,252,248,0,0
```





Está solo, abandonado sobre un planeta defendido por robots asesinos. El suelo está sembrado de minas las cuales debe evitar necesariamente. Las minas están representadas en la pantalla mediante estrellas rojas. Al comenzar el juego, hay cinco robots preparados sobre el terreno. Sin perder ni un segundo, los robots se precipitan contra usted siguiendo siempre el camino más corto. Afortunadamente, los robots son ciegos y no pueden ver las minas situadas entre usted y ellos, lo cual le permitirá, siempre que se desplace adecuadamente, eliminarlos. Para ello utilice las teclas:

<Q> <W> <E>
<A> <D>
<Z> <X> <C>

según la dirección elegida por usted. La tecla <S> puede ser empleada como última ayuda, le permite trasladarse a una posición determinada al azar (con riesgo de caer sobre una mina o sobre uno de los robots). Una vez eliminados todos los robots, el juego sigue con un robot suplementario. Si salta sobre una mina o un robot le mata, aún no está todo perdido. Tiene cinco vidas.

```
 10 REM **********
 20 REM * Robots *
 30 REM **********
 40 LET s=0
 60 LET nh=5
 70 LET nl=5
 80 LET nm=70
 90 LET nr=nl
100 DIM r(30,2)
110 GO SUB 1580
130 GO SUB 910
140 GO SUB 710
150 LET c$=SCREEN$ (hy,hx)
160 IF c$<>n$ AND c$<>h$ THEN G
O TO 470
170 INK 3
180 PRINT AT y,x;n$;
200 PRINT AT hy,hx;h$;
220 LET x=hx
230 LET y=hy
240 LET t=0
250 FOR i=1 TO nr
260 IF r(i,1)=0 THEN GO TO 400
270 LET t=1
280 LET rx=r(i,1)+SGN (hx-r(i,1
))
290 LET ry=r(i,2)+SGN (hy-r(i,2
))
300 LET c$=SCREEN$ (ry,rx)
310 IF c$=m$ OR c$=r$ THEN LET
s=s+1: PRINT AT r(i,2),r(i,1);n$
;: LET r(i,1)=0: GO TO 400
320 IF c$=h$ THEN GO TO 470
330 INK 0
340 PRINT AT r(i,2),r(i,1);n$;
360 PRINT AT ry,rx;r$;
380 LET r(i,1)=rx
390 LET r(i,2)=ry
400 NEXT i
410 IF t=0 THEN GO TO 430
420 GO TO 140
430 LET s=s+10
440 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 44
0
450 IF nr<30 THEN LET nr=nr+1
460 GO TO 130
470 LET nh=nh-1
480 INK 6
490 PRINT AT y,x;n$;
510 PRINT AT hy,hx;h$;
520 GO SUB 1660
540 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 540
```

```
 550 IF nh>0 THEN LET nr=n1: GO
TO 130
 560 CLS
 570 INK 0
 600 PRINT AT 10,9;"Puntos : ";s
 610 PRINT AT 20,9;"Otra ?";
 650 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 65
0
 660 LET d$=INKEY$
 670 IF d$="" THEN GO TO 660
 680 IF d$<>"n" THEN RUN
 685 PAPER 7
 690 BORDER 7
 695 CLS
 700 STOP
 710 LET d$=INKEY$
 720 IF d$="q" THEN LET hx=hx-1:
LET hy=hy-1
 730 IF d$="w" THEN LET hy=hy-1
 740 IF d$="e" THEN LET hy=hy-1:
LET hx=hx+1
 750 IF d$="a" THEN LET hx=hx-1
 760 IF d$="d" THEN LET hx=hx+1
 770 IF d$="z" THEN LET hx=hx-1:
LET hy=hy+1
 780 IF d$="x" THEN LET hy=hy+1
 790 IF d$="c" THEN LET hy=hy+1:
LET hx=hx+1
 800 IF d$="s" THEN LET hx=INT (
RND*30)+1: LET hy=INT (RND*19)+1
: LET s=s-5
 810 RETURN
 910 INK 2
 915 BORDER 1
 920 PAPER 5
 925 CLS
 930 PRINT AT 21,0;"Puntos : ";s
 950 IF nh=1 THEN GO TO 1000
 960 FOR i=1 TO nh-1
 970 PRINT AT 21,15+i;h$;
 990 NEXT i
1000 INK 2
1005 PAPER 4
1010 FOR i=0 TO 31
1020 PRINT AT 0,i;m$;
1040 PRINT AT 20,i;m$;
1060 NEXT i
1070 FOR i=1 TO 19
1080 PRINT AT i,0;m$;
1100 PRINT AT i,31;m$;
```

```
1120 NEXT i
1130 FOR i=1 TO nm
1140 LET hx=INT (RND*30)+1
1150 LET hy=INT (RND*19)+1
1160 IF SCREEN$ (hy,hx)<>n$ THEN
 GO TO 1140
1170 PRINT AT hy,hx;m$;
1190 NEXT i
1195 PAPER 5
1200 INK 0
1210 FOR i=1 TO nr
1220 LET r(i,1)=INT (RND*30)+1
1230 LET r(i,2)=INT (RND*19)+1
1240 IF SCREEN$ (r(i,2),r(i,1))<
>n$ THEN GO TO 1220
1250 PRINT AT r(i,2),r(i,1);r$;
1270 NEXT i
1280 LET hx=INT (RND*30)+1
1290 LET hy=INT (RND*19)+1
1300 IF SCREEN$ (hy,hx)<>n$ THEN
 GO TO 1280
1310 LET x=hx
1320 LET y=hy
1330 FOR i=1 TO 5
1340 INK 3
1360 PRINT AT hy,hx;CHR$ 143;
1370 BEEP 0.1,5
1390 INK 4
1400 PRINT AT hy,hx;h$;
1410 FOR j=1 TO 10
1420 NEXT j
1450 NEXT i
1460 RETURN
1580 LET h$=CHR$ 127
1590 LET r$=CHR$ 64
1600 LET m$=CHR$ 42
1610 LET n$=CHR$ 32
1620 RETURN
1660 BEEP 1,0
1670 BEEP 0.75,0
1680 BEEP 0.25,0
1690 BEEP 1,0
1700 BEEP 0.75,3
1710 BEEP 0.25,2
1720 BEEP 0.75,2
1730 BEEP 0.25,0
1740 BEEP 0.75,0
1750 BEEP 0.25,-1
1760 BEEP 1,0
1770 RETURN
```

EDITORIAL NORAY

SAN GERVASIO DE CASSOLAS, 79
TEL.: 211 11 46 - 08022 BARCELONA



ZX SPECTRUM - QUÉ ES, PARA QUÉ SIRVE Y CÓMO SE USA por Tim Langdell
Este manual es el libro indispensable para todo aquél que quiera conocer el fantástico mundo de este ordenador. Empieza en cómo conectarlo y acaba dejando al lector en un grado más que elevado para llevar el Spectrum al máximo.

PROFUNDIZANDO EN EL ZX SPECTRUM
por Dilwyn Jones
Para los que no se conformen con los manuales, este libro profundiza en los secretos del ZX Spectrum. Tanto si quiere profundizar en el ROM, como si quiere divertirse con un juego en tres dimensiones, en este título encontrará toda la información necesaria.

ZX SPECTRUM, APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS
por Chris Callender
El ZX Spectrum es un ordenador que no sólo sirve para juegos. En esta obra se explican quince programas prácticos para el hogar y el negocio. Directorios, contabilidad, gráficas, stocks, calendario, etc.

SOFTWARE: CINTA CASSETTE INCLUYENDO LOS 15 PROGRAMAS QUE SE TRATAN EN EL LIBRO «ZX SPECTRUM, APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS»

CÓMO DISEÑAR SUS PROPIOS JUEGOS PARA EL ZX SPECTRUM
por Ramón Rovira (en preparación)
Este libro está concebido para que cada uno pueda diseñarse sus propios juegos y no tenga que conformarse en copiar y jugar con los ya clásicos y repetitivos. De forma clara y con ejemplos prácticos enseña a diseñar juegos inteligentes, de aventuras, marcianos, etc.

COMMODORE 64, QUÉ ES, PARA QUÉ SIRVE Y CÓMO SE USA
por D. Ellershaw y P. Schofield
En esta obra se enseña de modo simple y sencillo cómo dar los primeros pasos con este ordenador. Se explica cómo conectarlo, cómo emplearlo y cómo aprovecharlo al máximo adjuntando un vocabulario del Basic que le hará más comprensible el manejo del ordenador.

COMMODORE 64, APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS por Chris Callender
El Commodore 64 es un ordenador que no sólo sirve para juegos. En esta obra se explican quince programas prácticos para el hogar y el negocio. Directorios, contabilidad, gráficas, stocks, calendario, etc.

SOFTWARE: CINTA CASSETTE INCLUYENDO LOS 15 PROGRAMAS QUE SE TRATAN EN EL LIBRO «COMMODORE 64, APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LA CASA Y LOS PEQUEÑOS NEGOCIOS»


1. Trazos
2. Campo de minas
3. Robots
4. Persecución
5. Alfabeto
6. Sprint
7. Aterrizaje
8. Bajo el cocotero
9. Numerix
10. Cienpiés
11. La pared
12. Exocet
13. Tanque
14. Slalom
15. Gran premio
16. Bombardeo aéreo
17. Paracaídas
18. La caza del pato
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18